平成2年6月16日第3種郵便物認可
BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE
1991 OCTOBER 10月号
SOFT BANK
MONTHLY
MEGADRIVE
ビープ! メガドライブ
480 YEN
1991年10月1日発行
(毎月1回1日発行)
第7巻10号通巻82号
特集
MEGA-CD
噂の真相
MEGA-CD発売は12月1日ごろ!?
価格は49,800円か!???
容量12メガ
戦略RPG
シャイニング・フォース
初公開!!
別冊付録
BEEP! メガドライブJr.
裏技リーグスペシャル
最新の裏技101本を
まとめて収録!
MEGA-CDソフト最新情報!!
天下布武/LUNAR/アーネスト・エバンス/フェイエリア/ソル・フィース
アイルロード/ダークウィザード/3×3 EYES/デトネーター・オーガン/その他
ギャラクシーフォースII/エル・ヴィエント/戦場の狼II
レンタヒーロー/ソーサルキングダム/モンスターワールドIII/マスター・オブ・ウェポン
メガドラ界に風穴を開ける新会社! セガ・ファルコムとソニック

REN
◆現代を舞台にしたスーパーヒーローRPG!
主人公の少年は、父親の仕事の都合で新しい街に引っ越してきた。そして、近所の人を集めたホームパーティーの場面から、この現代版アクションRPGのストーリーは始まるのである。
レンタヒーロー
9月20日発売　8,700円
◆ヘンシンしてスーパーヒーローになれ!
あなたは、ひとりの普通の少年から戦闘服に身を包んだスーパーヒーローとなり、数々の事件をヒーローらしく解決し、新しい街での生活を思いっきり楽しむことができるのです。
ヘンシンする興奮!
パワフルになる快感!
◆レンタルできる戦闘服の秘密とパワー
ちょっとした間違いから、主人公のもとに届けられた「スーパー・エボリューション・コンバット・アーマー」。名前もカッコイイが、何やら強力なパワーがあるみたいだ。そして、仕事の依頼が舞い込んできた…。
SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター
戦場の狼II
強力な武器を駆使して、敵の攻撃を突破する超ハードシューティングゲームにオリジナルモードをプラス。敵をバリバリ撃ちまくれ!
10月2日発売
7,000円
©CAPCOM 1990 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1991
ソード オブ ソダン
魔術師ゾラスを倒すため、若き2人の勇者がソダンの剣を手に旅だった。神秘のベールに包まれた幻想的なシミュレーションゲーム!
Documentation Copyright 1990, 1991
Software Copyright 1990, 1991 Innerpriss

…もうおそいのよ、アネット

排除(デリート)しろ!!

世界は神(ハスター様)の『聖火(ゲヘナの火)』によって滅ぶわ！

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

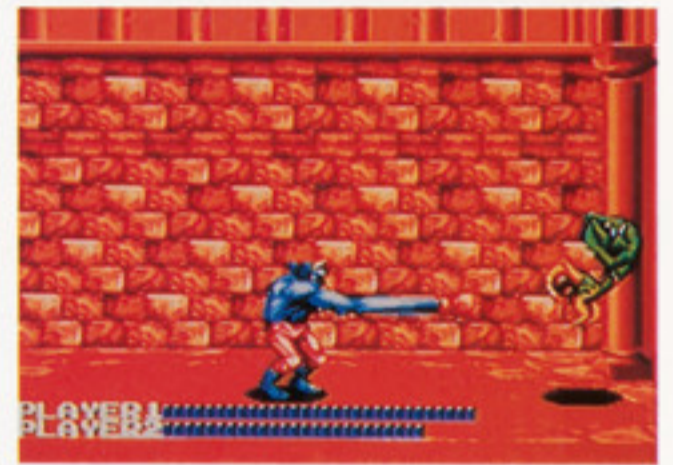
スリリングなときめき、あげる。
ハラハラ、ドキドキの仕掛人グラナダ・スタッフが贈る
ノン・ストップ・スーパー・アクションゲーム！
《Her name is ANNET》
ヒロインは16才の女の子「アネット」。
150パターンに及ぶリアルなアクションシーン、
美しく個性的なビジュアルシーンがあなたを魅了する！
《Caution! Blow Up!》
天を衝く爆音、地をはう爆炎……、
拡大スプライトアニメーションによる、
一画面をまるまる使っての爆発シーンがあなたにせまる！
《In AMERICA 1928》
邪神「ハスター」の再誕を夙望する邪教団とアル・カポネ一味にとって、
唯一の恐怖は、「アネット」の存在であった。
ハスター封印の際にその大いなる力の波動を受けたアネットは、
魔術と武術を駆使し、次々に襲いかかる敵に立ち向う。
N.Y.に燦然と聳え立つ「エンパイアステートビル」では、
ハスター召還のための血の儀式が始まろうとしていた。
エンターテイメント性あふれるストーリーがあなたを誘う！
9月20日発売予定
ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

FIGHTING MASTERS
ファイティング　マスターズ

全12キャラクターから選択できる格闘アクションゲーム。

■独自のバトルスタイルを持つ個性的な12体のプレイキャラクター。
■変化にとんだ技と動きで、多彩なファイティングアクションを実現。
■究極のアクションを堪能(たんのう)させる、最終ステージ巨大ボスキャラ登場。
■壁、床、障害物など地形を利用した攻撃が可能。
■2プレイヤーによる対戦可能。

11月発売予定
価格未定
©TRECO 1991

興奮

MDユーザーの熱い要望に応えて超人気のアーケード・ゲームを移植。

ゲーマー達を熱狂させたあの「TASK　FORCE　HARRIER」が、装いも新たにメガドライブに登場。迫力ある12ステージに最終オリジナル面を加えて、さらにパワーアップ。アーケード版とは、一味違う展開と感動が楽しめるシューティング・ゲームの保存版だ!!

11月発売予定
予価8,800円(税別)
©TRECO 1991

指数200%。
TRECO
株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991
Torigawa

1991 9.13
銀河の果てが戦場になる!

植物惑星 マルクランド

砂の惑星 サラ

雲の惑星 オルセア

ギャラクシーフォースII

GALAXY FORCE II™

9月13日発売
¥8,400(税別)

8メガROM
アナログジョイパッド対応
(XE-1AP:電波新聞社製)

人工惑星 メガリオン

火山惑星 アシュタル

遠い銀河の果てに位置し、繁栄する平和な世界「ジュノス恒星系」
巨大な恒星ジュノスを中心として、その軌道上をまわる惑星には様々な生命がいきづいていた。
しかし、その平和な世界におそるべき軍事国家「第四帝国」が魔の手を伸ばそうとしていた。
破壊と殺戮により次々と惑星を侵略してきた「第四帝国」
その目的はジュノス恒星系の全惑星に軍事基地を建造し、巨大な要塞と化すことである。
一方、各恒星系が連合して結成した「銀河連邦」は「第四帝国」を倒すべく、
最強の戦闘部隊「GALAXY FORCE」を組織
ジュノス恒星系に向け出動を命じた。

CRI 株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1
TEL0423-75-1264 FAX0423-75-0095
●お問い合わせはハイコン本部営業部まで

のーみそコネコネ
COMPILE
GALVANIC GUNNER
GG ALESTE
G. G. アレスタ
発進!!
コンパイルブランド第1弾!
GAME GEAR
11月下旬発売予定¥4,800(税別) 2メガROM
〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)
株式会社 コンパイル
SEGA

電脳至上宣言!!

ゲームソフトクリエイター養成を目的に開講されたバンタンデザイン研究所の電脳クリエイション学部が、バンタン電脳情報学院として独立、来たる21世紀の電脳社会に向けて求められる人材育成を目指し、'92年度募集よりさらに充実の学科を新設します。

ゲームソフトクリエイター専攻

今年四月に開講した話題の学科。時代のニーズがレベルアップする中、人材不足が囁かれるゲームソフトクリエイターを養成する講座。コンピューター知識、プログラミング能力に加え、デザインの感性を学び、業界のニーズに応えた人材育成を目的とします。

新設
サウンドクリエイター専攻

音符がかけなくても作曲ができ、一人でオーケストラ演奏もできるコンピュータを利用し、基礎から作曲プロデュース技術までトータルに学び、ゲーム、シネマの効果音やレコーディング技術を実戦レベルで身に付けます。

新設
アミューズメントロボット&トーイ専攻

優れた人工知能とデザインを重視した人間の感覚に近いロボットが、生活関連、社会で活躍しています。コンピュータ、機械技術、デザイン、立体造形をカリキュラムに、生活、商空間に夢を与えるヒューマンライクなロボット造りを目指します。

新設
オーディオビジュアルコーディネーター専攻

住・商空間における音、映像をいかに調和し演出するか。デザイン、ハイテク技術を総合的に学び、イベント、ミュージカルなどプロフェッショナルな環境におけるAVシステムのコーディネートを学びます。

新設
CG・VRクリエイター専攻

コンピュータグラフィックス(CG)とヴァーチャルリティ(VR)の技術を学び、インタラクティブシネマや体感ゲーム、医療シュミレーションソフトなどのあらゆる分野に生かせるクリエイターを目指します。

新設
情報通信システム専攻

ISDNに代表される情報通信の新しい手段は、通信の世界を飛躍的に拡大しました。コンピュータ、通信の両方向から学ぶ本科では、通信用ソフトの設計開発、電話交換機設備、保守デジタル制御機器の開発、設計等の技術者を養成します。

新設
システムエンジニア専攻

企業の経営戦略になくてはならない情報システムを構築できる人材。企業の活動に関する知識とコンピュータ技術をあわせ持つ技術者の需要が急増しています。コンピュータ技術をベースに、業務知識や情報活用技法を学び、ハイレベルな技術者を養成します。

新設
マルチメディアクリエイター専攻

音、映像、文字情報を同時に伝えるマルチメディアを利用し、プレゼンテーション、ビデオ編集、映像電子メール、シネマウエアとビジネスからアートまでジャンルをクロスオーバーできるマルチなソフトクリエイターを育成します。

人類が生み出したもう一つの頭脳、それが電脳(コンピューター)です。開発当初は、人類の左脳(計算力や論理作業)の役割を担った巨大な機械は、驚くほどに小型、軽量化し、さらに右脳(感性やクリエイティブ作業)の手助けとなり、今や手作業をもこなしてくれる身近かで便利なものになりました。

21世紀はそんな電脳至上の時代。自分を未来に運ぶ乗り物として、自由に操れる人材が求められているのです。ゲームソフトクリエイターの養成を目的に、今年四月に開講した、バンタンデザイン研究所、電脳クリエイション学部では、そんな21世紀の期待に応えて、さらに充実の新設学科を'92年度、開設募集いたします。

☆ゲームソフトクリエイター科夜間部(6ヶ月制)が10月より開講します。

INFORMATION

バンタン電脳情報学院'92年度募集学部学科構成

電脳クリエイション学部

ゲームソフトクリエイター専攻　マルチメディアクリエイター専攻
アミューズメントロボット&トーイ専攻　サウンドクリエイター専攻
CG・VR(景観、体感シュミレーション)クリエイター専攻
オーディオビジュアルコーディネーター専攻
情報通信システム専攻　システムエンジニア専攻

'92昼間部願書受付中

一般入試を9月2日より受付開始いたしました。詳しくは返信用ハガキにて資料をご請求ください。

ゲームソフトクリエイター一日体験セミナー

10月20日(日)　午後2時〜5時

総合説明会

10月27日(日)　午後1時〜3時

バンタン模試

10月13日(日)　午後2時〜5時
※詳しくは下記までお問い合わせ下さい。

カーインダストリアルデザイン専攻が新設!

ハイテクノロジー時代に伴いインダストリアルデザイナーに求められる技術やセンスは、急激に変化しています。毎年ニューモデルの登場が話題をさらうカーデザインの世界では、デザインが機能同様に重視される時代です。
バンタンデザイン研究所、インダストリアル・カーデザイン専攻では、イメージを立体的に考え具体化する為に必要な知識とセンスを集中的に学びます。

クリエイティブ体験セミナーII

マッキントッシュ2FX、2CIを利用して行うゲームソフトCGなどの電脳体験
9月28日(土)・29日(日)。各コース無料
※詳しくは電話にてお問い合わせ下さい。

バンタン電脳情報学院
お問い合わせ 資料請求は Phone 03-3719-3511
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-9B

世界は今、未知の冒険を待っている。

遥か伝説の時、いにしえの国王が自らをかけて守ったと伝えられる平和。
国王は平和を守るために冒険を奨励し、称号を与え、彼らの名誉を讃え続けてきた。
今も、若者はみな冒険に憧れ旅立つが、
王国を取り巻く災いは次第にその力を増し、冒険者たちは次々と倒れて行く。
モンスターは王国のいたる所にはびこり、人々の暮らしを脅かしているのだ…。

ファンタジーRPG
Sorcer Kingdom
ソーサル キングダム
©1991 NCS Corp.
今冬発売!! 予価¥8,800(税別) 8メガROMバッテリーバックアップ搭載

興奮度100%

鋼鉄帝国スティールエンパイア

空想科学未来的・横スクロールシューティングゲーム

翔べ！エトピリカ。愛と

19××年、科学の力によって飛躍的な発展を遂げ、平和と幸福を謳歌する人類にマッドコマンダー"X"の侵略の魔の手が迫る。究極爆弾"イマミオサンダー"を搭載し、今、高速戦闘機エトピリカ号が飛び立つ。

〜科学未来小説『鋼鉄帝国』1815年 カール・ハインツ・シユテイヒより〜

91年12月発売予定 価格未定

鋼鉄帝国
STEEL EMPIRE

希望のために。

速報
超大作OVA巨編
テトネイター・オーガン（第1巻好評発売中！）

HOT・B

株式会社ホット・ビィ 〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F TEL.03-5261-3903

GAME GEAR

ヤツの部隊を制圧し、首都占領をめざす

ボクの戦略能力

ボクの部隊を窮地に追いこむ

ヤツの頭脳作戦

VS

君にあたえられた任務は敵国の首都を制圧することである。
対戦相手となるのは、コンピュータあるいは人間だ。

しかし、どちらにしても、
君にとって手強い相手になることはまちがいないはずだ。
そこでこの戦いでは、敵の頭脳作戦を超える
君の戦略能力こそが、勝利への重要な決め手となることを忠告しておこう。
いままでにない迫力とスピーディな展開で
熾烈な戦いを巻き起こす、
ウォーシミュレーションゲーム、「大戦略G」。
君が宣戦布告するのは、コンピュータか人間か。

このシミュレーションで、興奮を実体験する

対戦型ウォーシミュレーションゲーム

ゲームギア専用ソフト
2M+SRAM[バックアップ機能付]

9月28日発売予定

価格4,800円(消費税は含まれておりません)

※この製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※写真・イラストと商品は多少異なることがあります。

株式会社 システムソフト
アミューズメント事業部
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30
営業部専用電話 092-752-5262

旅の途中で立ち寄った異国の市場。
様々な肌の色をした人々と鮮やかな色の氾濫。
道の両側にありとあらゆる品物がつまれ
取り引きをする商人達の威勢のよい声が溢れる。
少年は軽い目眩を覚え、目を閉じた。
その闇の中にかすかに浮かび上がるのは……

「ねえ、あれ何かしら!?」
開いた視線の先には、前の街で知り合った仲間の
熱気に頬を上気させた顔があった。
新たな出会いは少年を見知らぬ土地へと運ぶ。
旅は続く。これから何処へ行くかはわからない。

港のトレイジア

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

© TELENET JAPAN 1991

Illustration／MAHIRO MAEDA
Story/NEKO

浪漫と冒険のRPG物語（ストーリー）

12月発売予定

株式会社日本テレネット

この商品は、㈱セガ・エンタープライセスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

移植決定!! MEGA-CD

ゲームはリアリズムをめざす。

華麗なサウンドと映像、軽妙な会話シーン。あのノスタルジアが話題のニューマシン「MEGA-CD」に早くも登場する。さらにクオリティー・アップしたビジュアル。そして一流声優陣による生の音声は、ゲームの臨場感を極限まで高めプレイヤーを新たな感動へと誘う。キャラクターによって見事に演じられる会話劇。豊かな感情表現と緻密な情景描写は、映像の美学とリアリティを追求したノスタルジアの魅力を余すこと無く堪能させてくれる。MEGA-CDでさらなる進化を遂げたシュールド・ミステリー「ノスタルジア」。果たして君はこのドラマのアクターになれるか。

シュールド・ミステリー・シリーズ

ノスタルジア 1907

年内発売予定 価格未定

好評発売中! PC-9801シリーズ・X68000
オリジナルサウンドトラックCD付
定価11,800円(税別)

いつも何かが新しい

シュールド・ウェーブ
株式会社 タケル
〒110 東京都台東区台東2-30-2
TEL.03-3839-1013(代表)

ビースト・ウォリアーズ

Beast Warriors

D ビトン

ランキング　日本第1位　世界第10位
全高　8.22メートル
体重　2.96トン
源龍　HALT社「エンフィード」
ルーラー　若津木系
成績　2019年5月～　G-23　W-21　L-2
必殺技　重力放圧ボール「グライバー」
解説　国内チャンピオン。両手に重力制御小地球「グラブレッサー」を装備、その力により、重力を自在に操ることができる。「国内ランキング篇」最強のビーストであり、プレイヤーキャラクターとの合成が可能。

オミノスT-2

ランキング　フランス第1位　世界第2位
全長(含尾)　12.62メートル
体重　3.00トン
源龍　ブルズ・アイ社「サイレン」
ルーラー　タトゥー・ワイゼン
成績　2018年8月～G-55　W-36　L-19
必殺技　電離分解防御システム「ハイーファイト」
解説　オミノスT－2最大の特徴は、電離分解防御システム「ハイーファイト」の装備である。T－1から受け継いだこのシステムにより、オミノスは最強の防御を得ている。

プログラーゼ

ランキング　香港(中国) 第1位　世界第5位
全高　3.01トン
源龍　HALT社「璃龍」
ルーラー　ディック・ウン
成績　2019年4月～G-25 W-20　L-5
必殺技　パワー・ボム
解説　香港で最も実力があり、最も人気の高いビースト。全登録ビースト中最強の馬力を誇り、2020年度の世界ランキング戦において、その活躍が期待されている。

オクト

ランキング　アメリカ第1位・世界第6位
全高　7.45メートル
体重　2.85トン
源龍　ブルズ・アイ社「ガンストム」
ルーラー　ウイリー・フリップ
成績　2017年6月～　G-51　W-29　L-20
必殺技　悶絶吸いつき地獄
解説　外見こそコミカルだが、必殺技「悶絶吸いつき地獄」は、相手ビーストの体力と、ルーラーの緊張感を奪う恐るべき攻撃である。その他、スピンアタックや、頭上吸いつき攻撃など、多彩な技をもつビースト。

フェデリコ

ランキング　メキシコ第1位　世界第9位
全長　13.22メートル
体重　2.99トン
源龍　ブルズ・アイ社「オリラテウス」
ルーラー　マルド・ラセンタ
成績　2014年11月～G-130　W-98　L-32
必殺技　テールアタッチメント
解説　この世界では、ベテランの部類に入るビーストであり、生体基そのものは、既に時代遅れのものとなってしまっている。2017年からは、衰えたパワーを補うため、尻尾の先の凶器を自在に変えられる「テールアタッチメント」を追加装備し、現在に至る。

HAX-004

ランキング　イギリス第1位　世界第4位
全高　8.36メートル
全備重量　12.85トン
主動力　電磁圧縮ポンプ4基
兵装　中性子砲　1門
ウエイバー・ソード　1本
源機体　HAX-003DF
ルーラー　ロネット・モルシス
成績　2017年11月～　G-44　W-39　L-5
解説　完全ロボット型選手であり、その選手登録認可の裏には、兵器の実戦テストを押し進める兵器製造企業「熊知重工」の強力な圧力が働いたと噂されている。

時代は機械科学から、生命科学、つまり遺伝子工学へとその発展の矛先を変えていった。西暦2007年、遺伝子工学の世界に一人の天才が現れる。その名は、死谷義三郎。学界では「小人の義三郎」の異名を持つこの男によって、生物の遺伝子配列を89%の割合で変換させることのできる「死谷ウィルス」が開発されたのである。このウィルスは当初、深刻さを増していた食料問題や環境問題の決定的な解決策として使用されていた。
しかし、問題が改善されるにつれ、その使用目的は次第に享楽の方向へと進みはじめ、巨大松坂牛や愛玩用コモドオオトカゲ等が登場するようになった。そして、2015年。生命科学を神の領域にまで踏み込ませた「死谷ウィルス」の力は、それによって生み出された全長8メートルを超える、巨大な人造生物「龍」同士が戦う新格闘技「ドラゴン・ウォリアー(闘龍)」の誕生により、ついにピークを迎えることになるのである。

modeling／
YASUSHI NIRASAWA

狂気の色に染まる時………。

10月発売予定

株式会社日本テレネット

新ブランド・キャンペーン対象製品

BEメガ新作スクランブル出張所

発売が決定した「イースⅢ」。出前一丁では、イースはなんたるかをお送りしよう。

イースⅢ　ワンダラーズ　フロム　イース

10月11日発売　8,700円　RPG　8M、B・B

イースとは何か?

「イース」。それは、今から800年ほど前に生まれ、のちに「秩序と自由の国」と呼ばれた伝説の国。2人の女神と6人の神官によって統治されていたこの国は、誰もが恵み深く、誰もが知恵に長け、そして、緑多き国として栄えたという。しかも、この世のすべての魔法の原点もここにあった。

「6冊のイースの本」。偉大なる魔を封印できる唯一の物も、ここにあった……。

イースⅠ・Ⅱ

この物語は、若干16歳にして冒険家となった「アドル・クリスティン」の、波瀾万丈の人生を記した、百余冊にも及ぶ冒険日誌の1つである。若きアドルの剣さばきは、ベテラン冒険家のそれに勝り、やがてイースの2人の女神と6人の神官により、魔を封印する勇者として選ばれた。

そのころ、闇の魔導士「ダルク・ファクト」は、6冊の本の中の1冊「ファクトの章」を持って、その魂を悪魔の手に委ねた。

そして、魔の復活を阻止するため、アドルはイースの名のもとにファクトを倒し、伝説の国「イース」にたどりついた。

そしてイースⅢ

その息吹は森をも焦がし、その力は大地をも揺るがす。いにしえの世界からこの世に存在する偉大なる大魔王「ガルバラン」。

海は煮えたぎり、街は業火に包まれた。人人は逃げ惑い、やがて、それが運命かとあきらめたその時、金髪をそよぐ空気になびかせ、ただ1人、その大魔王に挑む勇者が現れた。精霊の加護に守られ、ブルーとシルバーの瞳を持つ男。

強大な大魔王の力の前に、勇者はいくども無残にやられたが、彼はそのたびに立ち上がり、ついには、大魔王を封印した。遠い昔の物語だ……。

そして、その伝説の地にアドルは来た……。

ストーリー編

彼こそ、後の世に、偉大な冒険家として名を残す、アドル＝クリスティンだった。いま彼は、

のちに偉大なる冒険家になるアドルも、このころは、まだ若き新米冒険家なのだった。

このビジュアルシーンが、「イース」シリーズの、一つの楽しみでもある。

© Falcom 1987
REPROGRAMMED GAME: © SEGA 1988

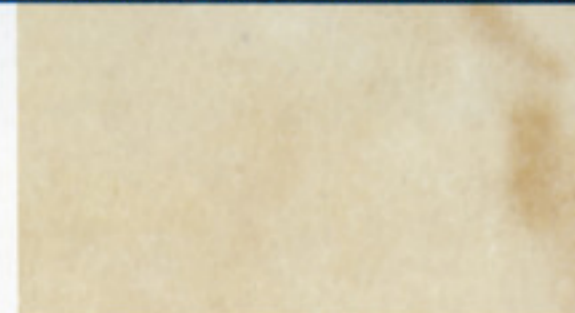
この物語は、イースの本を求めて旅をする、アドルの、最初の旅なのだ。

「そう・・・エレナの事を憶えているか?
とてもきれいな娘に成長して、会ったらきっとびっくりするだろうな。」

毎回毎回美少女キャラが登場するイース。Ⅲの回想シーンでは、エレナなる美少女も……

レドモンドの街からすべては始まる

イースⅢでは、シーンとシーンの間に、思わぬ演出が施されている。

各機種ごとにオープニングのビジュアルは違うが、メガドライブ版のビジュアルも、かなりかっこいいぞ!

流れる溶岩の谷に落とされるアドル。この先、いったいなにが彼を待ち受けているのか、緊張の一瞬だぞ。

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

時は中世。
世界は、それぞれの権力と利益を求めて混沌を極めていた。
そんな状況下、イスラムの異端派・アサシンの若き首領サドラーの元へ、
テンプル騎士団長“ユーグ・ド・ペイン”から密書が届く。
アラーの恵みを受けし聖地イスラムとアサシンを守るため、
サドラーは戦いの渦の中へ自らを投じた！

エグザイル

エグザイル

©TELENET JAPAN 1991

NEW BRAND CAMPAIGN

時の狭間へ

11月発売予定

株式会社日本テレネット

新ブランド・キャンペーン対象製品

BEメガ新作スクランブル出張所

キャラクターがとても細かい動きをする「イースⅢ」。このへんの演出は、とてもにくいねえ。

イースⅢ　ワンダラーズ　フロム　イース

10月11日発売　8,700円　RPG　8M、B・B

演出編

映画のような演出

普通のゲームだと、大事なシーンは、必ずといっていいほど、アニメーションするグラフィックになるもんだ。この「イースⅢ」でも画面にいるキャラクターが、細かく動いて、そのシーンの雰囲気をうまく表している。たとえば、指を刺したり飛び降りたり、蹴ったり殴ったり……といった実に細かい演出なのだ。これはもう、でっかいテレビでじっくりとプレイするしかない！　色々なキャラクターに思う存分感情移入させてくれる、そんなゲームだぞ。

この美少女が、物語に深く関与してくるのだ。

動かないお婆さんは、もちろん動かないままなのはいうまでもない（笑）。

アドルにいきなり指を刺してくる無礼なヤツ。こいつも物語に深く……。

キックで吹き飛ばされる坑夫。痛そうなのだ。

グラフィックがいいぞ!!

このゲーム、特にメガドライブ版のウリは、他の「イースⅢ」よりも、グラフィックが美しいというところにある。

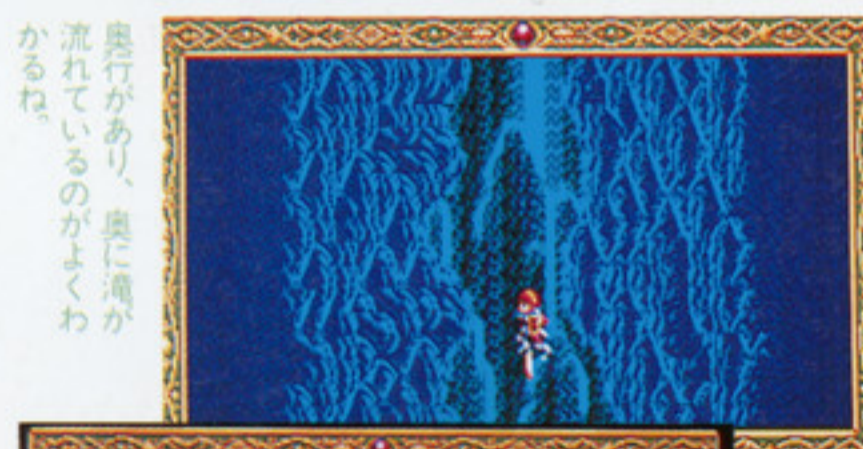
先に述べた、キャラクターの細かい動きもそうだが、それ以外でも、背景が、気がつかないようなところでも動いていたりする凝りようなのだ。そして異常に奥行があり、思わず吸い込まれていくような洞窟内部。はるか彼方から飛来する溶岩弾。美しく流れ落ちる滝の水……。そのあまりの美しさに気がついたが最後、もうゲームどころではなくなってしまう。

敵キャラももちろんのこと、アドルのアクションなど、細かく書き込んであり、動きもスムーズ。もちろんボスキャラだって同じだ。

会話は、女は女、子供は子供で、リアリティーたっぷりの台詞（せりふ）が用意されていて、これまた物語を面白くしている。いろんなところに趣向がこらされているのだよ。

街の後に流れる美しい雲の数々。これらを見ていると、心が洗われるようだ。

全体マップは、シナリオのつながりがよくわかるようになっている。

いかにも"洞窟"っていう感じがする、採掘場の中。アイテムのイラストもリアルな感じ。

奥行があり、奥に滝が流れているのがよくわかるね。

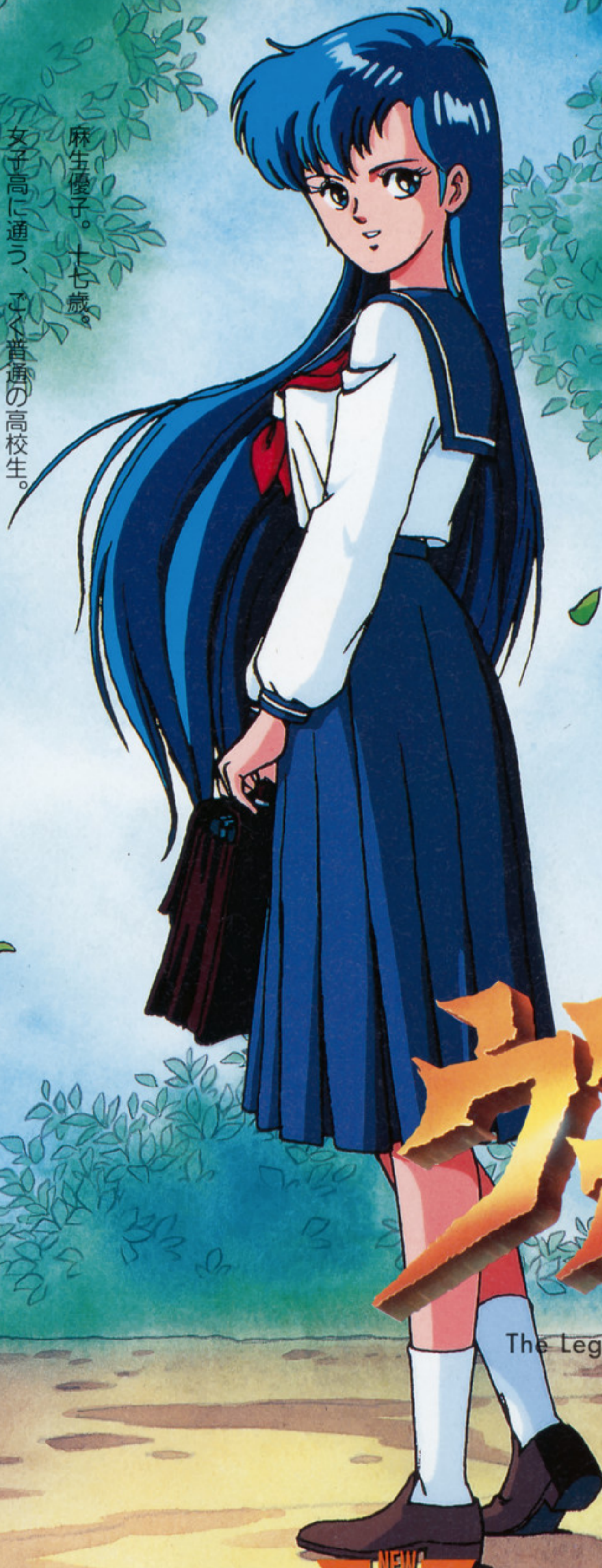
これではまるで地底湖ではないか。どこまで続いているのだろうか……。

サウンドもバッチグー

サウンドも、メガドライブのハードを十二分に使いこなした、バッチグーな出来。そのシーンそのシーンの盛り上がりを、背景と一緒になって盛り上げてくれている。思わず映画を見ているような気分になるサウンドは、自分がアイドルになりきって旅をするのに、力を貸してくれるだろう。

アイテムを手に入れたときの音は、喜びに満ち溢れている。

はるか彼方より飛来する溶岩弾の"ジュバッ"という音がいいぞ。

MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
すべてはあの日始まった…
麻生優子。十七歳。
女子高に通う、ごく普通の高校生。
笑い、悩み、日々は平穏に流れていくはずだった。
その後に彼女を待ち受けている運命など想像もしなかった。
思い出して、あの時のこと。
思い出して、あの日の私。
夢幻戦士
ヴァリス
The Legend Of A Fantasm Soldier
Story/NEKO
©TELENET JAPAN 1991
NEW BRAND CAMPAIGN
新ブランド記念キャンペーン実施!! オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!!
ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう！
これから平成4年3月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。
集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント！キャンペーン対象製品については、弊社広告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!
2点 オリジナル・テレフォンカード 1枚
4点 オリジナル・テレフォンカード 2枚
5点 オリジナル・テレフォンカード 3枚
株式会社日本テレネット
第一開発事業部 〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL(03)5394-6601
RIOT
新ブランド・キャンペーン対象製品

BEメガ新作スクランブル出張所

それでは、そろそろ「イースIII」の内容にふれてみよう。出前三丁はメガドラ版の解説だ。

イースIII　ワンダラーズ　フロム　イース

10月11日発売　8,700円　RPG　8M、B・B

レドモンドの街

この街は、ドギの故郷でもある。街の奥にはドギの生まれ育った宿屋があり、そこから物語のすべてが始まるのだ。まずは武器屋で装備を整えよう。最初はお金がないので安い物しか買えないけどね。あとは、街の中を歩いて情報収集。お婆さんの孫が帰ってこないとか、街の回りに怪物が多く出没するとか、色々な情報が聞ける。そして街を出ようとすると、人だかりがあり、次のイベント「ティグレー採掘場」に行けるようになる。

このレドモンドの街は、すべてのイベントの拠点となるので、街の人の話の内容をよく覚えておこう。いざというときに「困った」なんてことのないように。

このお婆さんが、いいアイテムをくれるのだ。

ここの武器屋で、一番安い装備を買っておこう。

ここからが第一イベントの始まりになるのだ。

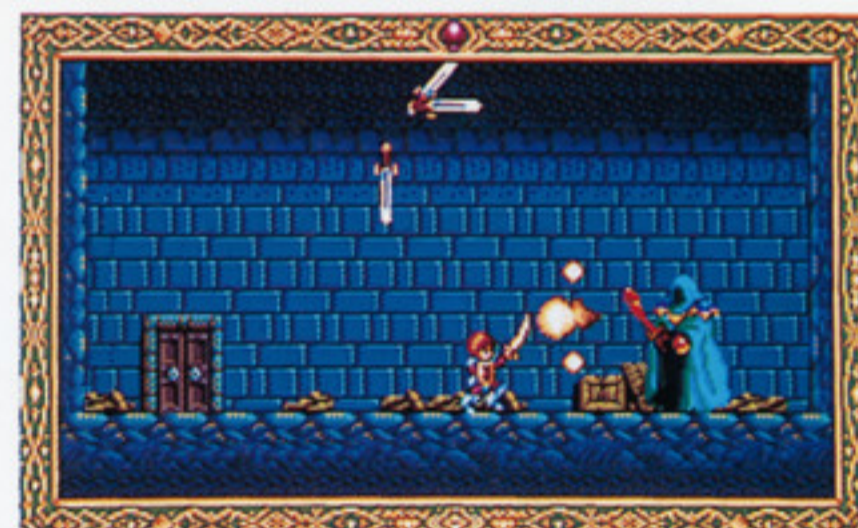
ティグレー採掘場

採掘場に入ったアドルの眼の前に現れたのは、おびただしい数のモンスターたちだった。まずは、入口付近で経験値稼ぎをしよう。いくら初イベントだとはいっても、ボスは結構強いのだ。しかもここは、垂直な壁が多く、下りるのは楽だけど、登るのは大変、という感じなのだ。

ここではいくつかのアイテムが手に入る。まずは「ボブのペンダント」。これは、持って帰ってお婆さんに見せると、1つのリングをくれる。あとは「パワーリング」。そして、魔術師デュラーンを倒すと、今持っているものよりも強いソードが手に入る。これでボスを倒しに行けるようになるぞ。

ティグレー採掘場は、レドモンドの街の東に位置しているのがよくわかる。

吊り橋の向うには、高い山々と、大きな雲が見える。

オドロオドロしい雰囲気の洞窟内部だ。

途中にある部屋のカギをもらって中に入ると、魔術師デュラーンがいるぞ。こいつの攻撃は、魔法と上方にある剣の2段重ねだ。気をつけろよ。

イルバーンズの遺跡

街に戻ると今度はイルバーンズの遺跡に行かされることになる。ここは、背景を見てもわかるとおり、火山地帯なのだ。そして城に入ると、どこからか、話し声が聞こえてくる。なんと、エレナの兄が何かをたくらんでいるようだ。そして、アドルはつかまり、溶岩煮えたぎる谷底へ落とされてしまう。ここからが大変なのだ。彼方から飛来する溶岩弾を避けつつ、敵を倒しながら、出口を捜さなければならない。ここにもいろいろなアイテムがあるので、ちゃんと取っておこう。

さらに先に行くと、なんとエレナがこんなところに来ているではないか。エレナの話を聞き、ここを脱出するために、ボスキャラのギャルバを倒しに行こう。

ここにあるシールドはぜひ取っておこうぜ。ということで以下次号ね。

火を吹く火山と、その向うに広がる暗雲。なんとなくイヤーな雰囲気だね。

遺跡の中には、やっぱり炎系の敵が多く出現してきたぞ。でも倒せるのだ。

溶岩が流れ渦巻く火山の中を、出口を求めてさまようアドル。道に迷わないように。

あのヴァリスが
大爆笑のアクションゲームに！

つらいことなんかブッとび。
楽しくって笑えちゃうアクションゲーム。
優子もヴァルナもチャムも、
かっわいい戦士に大変身。
キミは３人を自由にセレクト。
へんてこボスキャラをビシッとたおせ。
コミカルタッチなヴァリスの世界。
文句なく楽しめるぞ！

制作 レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

レーザーソフトの住所と電話番号が変わりました。ゲームの内容に関する質問は、電話ではお答えできませんので往復ハガキに書いてお送りください。

C O N T E N T S

BEEP!メガドライブ　1991 10月号 OCTOBER

新作ソフトをキャッチ・アップ！

新作スクランブル

P20
P41

●ワンダラーズ フロム イース
●シャドー・オブ・ザ・ビースト●スパイダーマン
●忍者武雷伝説●DAHNA女神誕生●アイ ラブ ドナルドダック
●乱世の覇者●デビルクラッシュMD●ローリングサンダー２●港のトレイジア●タスクフォースハリアーEX
●ファインティングマスターズ●魔王連獅子
●ヘビーノバ●アンデッドライン●中嶋悟 F1 GRAND PRIX
●ツインクルテール

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

P61 PART1
●ギャラクシーフォースII●エル・ヴィエント
●戦場の狼II●レンタヒーロー

P70 速報！シャイニング・フォース

P89 PART2
●ソーサルキングダム●モンスターワールドIII
●マスターオブウェポン

P101 CD-ROMのニューディスク情報を一足お先にご紹介

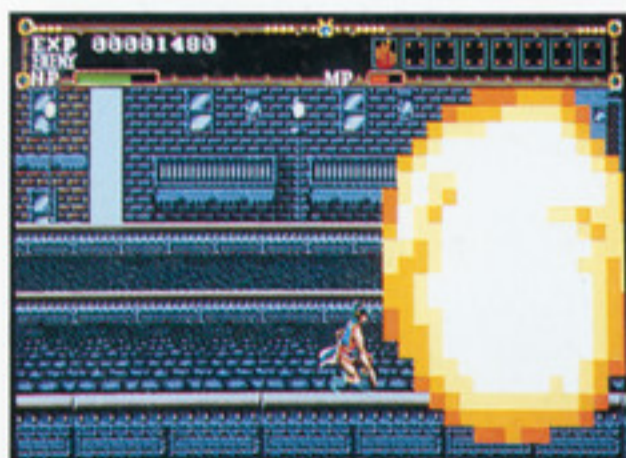
MEGA-CD PRESS

●天下布武●LUNAR●アーネスト・エバンス
●精霊神世紀フェイエリア●アイルロード●ソル・フィース
●ダークウィザード●3×3EYES●デトネーター・オーガン
●魔法の少女 シルキーリップ●その他

P61

特集 MEGA-CD噂の真相

最近、何かと話題のMEGA-CD。乱れ飛ぶ情報をここらで一発、整理しておこう！

P27　BEメガ・データランド
P32　お買い得１本勝負BEメガ・ドッグレース
P35　BEメガ・読者レース
P38　BEメガ・ニュース＆インフォメーション
P49　連載コミック エル・ヴィント
P77　大胆不敵！ HYPER TECHNOLOGY講座／阿木二百
P78　びーぷるランド
P82　新連載！　ソニック通信
P84　新・TVゲーム市場最前線／ジャムおじさん
P88　決戦　ピンボール夏の陣だ
P122　TERAコミュニケーション
P124　ザ・VG倶楽部
P126　BEEP！ G.G.
P128　HYPERセガ
P130　GENESIS情報局
P132　BEメガ読者プレゼント

別冊付録
BEEP！
メガドライブJr.
裏技リーグ
SPECIAL

最新の裏技
101本を
まとめて収録！

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　緑（アート・サプライ）

SHOP DATA
メガドラソフト売上げ TOP10
SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今回も先月に続き新作ラッシュだったのを反映して、話題の新作が続々ランクイン。なかでも「ソニック」はややPR不足ながらも店頭デモを見て購入する人が数多くいたとか。真のソニックブームはこれからか？

1位／NEW SOFT ソニック・ザ・ヘッジホッグ
3083 POINTS

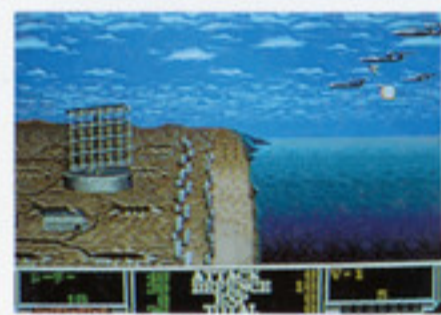
セガ／'91・7・26発売／6,000円／ACT／4M

セガ最高のアクションとの噂も高いソニックが見事トップに。あのスピード感は一度やったら、やみつきだ。まだの人は買うべし！

2位／NEW SOFT 球界道中記
1453 POINTS

ナムコ／'91・7・12発売／6,000円／SPT／4M

ナムコの野球はやっぱり強い？　選手全員が"たろすけ"だけど、データ量はかなりのモノ。見た目よりも、よくできたゲームだぞ。

3位／前回1位 アドバンスド大戦略
1013 POINTS

セガ／'91・6・21発売／8,700円／SLG／8M、B・B、モデム対応

ランクは下がったものの、定番的な売れ行きをみせている「アドバンスド」。ＳＬＧファンならずとも、絶対チェックしたい１本だ。

4位／NEW SOFT 雷電伝説
マイクロネット／'91・7・6
8,800円／SHT／8M

652 POINTS

他機種に先行して移植された人気シューティング。超激ムズだぞ。

5位／前回2位 エイリアンストーム
セガ／'91・6・28
6,000円／ＡＣＴ／4M

650 POINTS

１本で３つのゲームが楽しめて、お得。３人のキャラも個性的だぞ。

6位／NEW SOFT ストリートスマート
トレコ／'91・7・19
6,800円／ACT／4M

495 POINTS

やっぱり格闘ものは人気が高い？　世界一の賞金格闘王をめざせ！

7位／前回5位 ファステスト・ワン
ヒューマン／'91・6・28
7,500円／RAC／4M、B・B

346 POINTS

操作はかなりシビアだけど、マニアのウケはいいみたい。本格派だ。

8位／前回 ふしぎの海のナディア
ナムコ／'91・3・19
6,500円／ADV／8M

313 POINTS

評判はいいけどなかなか手に入らない人が多いよう。もっと再販を。

9位／前回3位 マーベルランド
ナムコ／'91・6・28
7,000円／ACT／8M

305 POINTS

構成が原作と少々違うけどキレイな画面はそのまんま。かわいいぞ。

10位／前回4位 レッスルウォー
セガ／'91・6・28
6,000円／SPT／4M

301 POINTS

大きいキャラがバリバリ動く本格プロレス。だけど連打は疲れる？

SHOP DATA
ゲームギアソフト売上げ TOP5
GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

人気G.G.ソフトをRESEARCH!!

期待の新作が続々出たG.G.だけど、１位を制したのは意外にも「タルるート」だった。やっぱりキャラものは強いのか？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	新	まじかる☆タルるートくん ツクダアイデアル／'91年7月5日発売／3,980円／SHT	152
2	新	ファンタジーゾーンGear サンリツ電気／'91年7月19日発売／3,900円／SHT	135
3	1	The GG忍 セガ／'91年4月26日発売／3,800円／ACT	105
4	新	グリフォン RIOT日本テレネット／'91年7月26日発売／3,800円／SHT	104
5	新	ワギャンランド ナムコ／'91年7月26日発売／4,000円／ACT	77

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は７月１日～７月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

1 まじかる☆タルるートくん
シューティングとしてはちょっと単調なんだけど、キャラのかわいらしさはバツグンだぞ。

2 ファンタジーゾーンGear
GGにしとくのがもったいないくらい完成度は高い。新しいボスも個性的なヤツばかりだ。

5 ワギャンランド
とっても手軽に楽しめてGG向きなのがウレシイ。みんなでワイワイやりたいゲームだね。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

他のページで詳しく載せてるけど、なんと"セガ・ファルコム社"の設立がいきなり発表されたのだ。今後は自社のタイトルやオリジナルを出していくというだけに人気作の移植も期待できそうだぞ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターⅡ カプコン／VG	165
2	4	コットン セガ／VG	44
3	11	天地を喰らう カプコン／VG他	43
4	2	シムシティ イマジニア／パソコン他	40
5	10	ワルキューレの伝説 ナムコ／VG他	30
6	16	G-L.O.C. セガ／VG他	29
7	6	ドラゴンセイバー ナムコ／VG	27
8	14	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	22
9	8	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	21
10	5	ファイナルファイト カプコン／VG他	19
11	3	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	17
12	—	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	16
13	—	R-TYPEシリーズ アイレム／VG他	15
14	13	パロディウスだ！ コナミ／VG他	14
15	17	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	13
16	—	サイレントメビウス ゼネラルプロダクツ／パソコン	12
17	—	スーパーバレー'91 ビデオシステム／VG	11
18	—	サークシリーズ マイクロキャビン／パソコン	10
19	—	ハットトリックヒーロー タイトー／VG	9
20	—	パワーモンガー エレクトロニックアーツ／パソコン	8

※このポイントは8月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

14 パロディウスだ！

とにかくパロディの連続で笑える。そのくせ面白いからハマるハマる。なんとか出ないかなぁ。

16 サイレントメビウス

人気コミックのアドベンチャーだけど、MEGA-CDに移植するにはちょうどいいんじゃない？

20 パワーモンガー

ポピュラスと同じ作者の作ったシミュレーション。ジェネシスで出るらしいから期待できそう？

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

そろそろ「ストリートファイターⅡ」は飽きてきたけど、最近はまた新しいクイズものが進出してきたみたい。やっぱりクイズは今後も強い？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ストリートファイターⅡ	カプコン
2	—	クイズクエスト	タイトー
3	—	クイズ学園パラダイス	セイブ開発
4	2	クラッチヒッター	セガ
5	—	クライムファイターズ2	コナミ

★調査協力店●キャンディ東花園●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

2 クイズクエスト

インテリ勇者が活躍するRPG風のクイズゲーム。対戦もあるぞ。

NEW FACE!

5 クライムファイターズ2

4人同時プレイバージョンもあるコナミの新作アクションだ。ファウストを倒せ！

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月までに次々と目玉ソフトが発売されていったために、今月のトップ20はイマイチ充実度に欠けるように思えるのは気のせいか……。とはいえ、まだ画面もあまり出ていない「ゴールデンアックスⅡ」がいきなり2位に入ってきたのは、かなり意外なところ。一方MEGA-CD用のソフトも、じわじわランクを上げてきているぞ。上位5位に入ってくるのは時間の問題か？

ついに甦えるスペースファンタジーシューティング!

1位（前回3位） ギャラクシーフォースⅡ

CSK総研／9月13日発売予定／8,400円／SHT／8M

117 POINTS

メガドラだけで楽しめる体感ゲームの傑作なだけに期待も高いところ。舞台の5つの惑星はアーケード版同様難しいぞ。

あの肉弾格闘がパワーアップして復活!

2位（前回8位） ゴールデンアックスⅡ

セガ／12月発売予定／価格未定／ACT／4M

108 POINTS

写真はアメリカのＣＥＳで発表されていた画面だけど、前作をどこまで超えられるか興味深いところ。期待大の１作だ。

アネットの華麗な躍動が見ものだぞ!

3位（前回4位） エル・ヴィエント

ウルフチーム／9月20日発売予定／8,500円／ACT／8M

57 POINTS

本誌のマンガで活躍中のアネットが、ゲームの中でも大活躍だ。キャラの動きもさることながらオープニングも秀逸だぞ。

メサイヤの新作はリアルサイズのRPGだ!

4位（前回5位） ソーサルキングダム

メサイヤ(NCS)／今冬発売予定／8,800円／RPG／8M、B・B

34 POINTS

メサイヤの新作RPGはタクティカルバトルという戦闘システムを採用しているのだ。もちろん登場キャラも魅力的だぞ。

全機種中最高のイースⅢが登場だ!

5位（前回10位） ワンダラーズ フロム イース

RIOT日本テレネット／10月11日発売予定／8,700円／RPG／8M、B・B

32 POINTS

もはやほとんどの機種に移植されている「イースⅢ」。メガドラ版は音やキャラも充実して最高の移植になっているぞ。

8位 港のトレイジア

テレネット期待の情緒あふれる冒険RPG。しばし待て。

19位 忍者武雷伝説

この冬のセガ期待のSLGだ。隅々まですごく凝ってるぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	18	聖魔伝説「3×3EYES」	セガ／発売日未定	27
7	—	LUNAR	ゲームアーツ／今秋予定	25
8	7	港のトレイジア	RIOT日本テレネット／11月予定	24
9	19	モンスターワールドⅢ	セガ／10月25日	23
10	—	シムアース	セガ／発売日未定	22
11	—	レンタヒーロー	セガ／9月20日	18
12	6	戦場の狼Ⅱ	セガ／10月2日	17
13	17	天下布武	ゲームアーツ／今秋未定	16
14	—	スラップファイトMD	東亜プラン／今冬予定	11
15	—	ターボアウトラン	セガ／来年2月予定	10
16	—	ビースト・ウォリアーズ	RIOT日本テレネット／10月末日	9
17	—	プリンス・オブ・ペルシャ	ビクター音産／12月予定	8
18	16	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	7
19	—	忍者武雷伝説	セガ／12月6日	6
20	11	アリシア・ドラグーン	ゲームアーツ／発売日未定	5

※このポイントは8月号の読者アンケートハガキをもとに『ＢＥ・メガ』編集部で算出したものです。

PHOTO OF GOLDEN AXEⅡ IS OFFERED BY ELECTRONIC GAMING.

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフトスケジュール

メガドライブ MEGA DRIVE

ソフト名	発売予定日	価格	データ
ギャラクシーフォースII	9月13日	8,400円	CSK総合研究所／SHT／8M
エル・ヴィエント	9月20日	8,500円	ウルフチーム／ACT／8M
レンタヒーロー	9月20日	8,700円	セガ／RPG／8M+B・B
マスターオブウェポン	9月27日	6,800円	タイトー／SHT／4M
宇宙戦艦ゴモラ	9月下旬	7,500円	UPL／SHT／8M
戦場の狼II	10月2日	7,000円	セガ／ACT／8M
ソードオブソダン	10月11日	6,000円	セガ／ACT／4M
デビルクラッシュMD	10月10日	6,800円	テクノソフト／PIN／4M
ワンダラーズ　フロム　イース	10月11日	8,700円	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
スパイダーマン	10月18日	6,000円	セガ／ACT／4M
魔王連獅子	10月25日	6,800円	タイトー／ACT／4M
モンスターワールドIII	10月25日	7,000円	セガ／ACT／5M+B・B
ビースト・ウォリアーズ	10月末日	8,400円	RIOT日本テレネット／ACT／8M
ドラゴンズアイ　プラス上海III	10月下旬	5,800円	ホームデータ／PUZ／2M
将棋の星	10月下旬	6,700円	ホームデータ／TAB／2M
ブロックアウト	11月1日	6,000円	セガ／PUZ
ルナーク	11月15日	6,800円	タイトー／ACT／4M
ローリングサンダー2	11月19日	7,000円	ナムコ／ACT／8M
ファンタジア	11月下旬	未定	セガ／ACT／4M
アンデッド　ライン	11月予定	8,800円	PALSOFT／SHT／8M
ダブルドラゴンII	11月予定	8,800円	PALSOFT／ACT／8M
Cal．50（キャリバーフィフティ）	11月予定	8,300円	ビスコ／SHT／8M
エグザイル	11月予定	8,700円	RIOT日本テレネット／A・RPG／8M+B・B
港のトレイジア	11月予定	8,700円	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
タスクフォースハリアーEX	11月予定	未定	トレコ／SHT／8M
乱世の覇者	11月予定	9,800円	アスミック／SLG／8M+B・B
スーパーファンタジーゾーン	11月予定	6,500円	サン電子／SHT／8M
惑星ウッドストック（仮）	今秋予定	未定	セガ／ADV&RPG／CD
アーネスト・エバンス	今秋予定	未定	ウルフチーム／ACT／CD
天下布武	今秋予定	未定	ゲームアーツ／SLG／CD
LUNAR（ルナ）	今秋予定	未定	ゲームアーツ／RPG／CD
忍者武雷伝説	12月6日	未定	セガ／SLG／8M+B・B
太平記	12月13日	未定	セガ／SLG
中嶋悟F1　GRAND　PRIX	12月上旬	7,500円	バリエ／RAC／8M
ゴールデンアックスII	12月予定	未定	セガ／ACT／4M
魔獣羅	12月予定	未定	セガ／ACT／4M
ファイティングマスターズ	12月予定	未定	トレコ／ACT／4M
シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟	12月予定	未定	ビクター音産／ACT／8M
夢幻戦士ヴァリス	12月予定	8,400円	RIOT日本テレネット／ACT／8M
闘技王　キング・コロッサス	12月予定	未定	セガ／RPG／4M
精霊神世紀フェイエリア	12月予定	未定	ウルフチーム／RPG／CD
プリンス・オブ・ペルシャ	12月予定	未定	ビクター音産／ACT／CD
デトネイター・オーガン	12月予定	未定	ホット・ビィ／ADV／CD
ヘビーノバ	12月予定	未定	マイクロネット／ACT／CD
鋼鉄帝国	12月予定	未定	ホット・ビィ／SHT／8M
DAHNA　女神誕生	12月予定	8,900円	アイ・ジー・エス／ACT／8M
ワニワニWorld	12月予定	6,600円	KANEKO／ACT／4M
アイ　ラブ　ドナルドダック	年内予定	未定	セガ／ACT
ノスタルジア	年末予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
テクモワールドカップサッカー91（仮）	年末予定	未定	シムス／SPT／2M
スラップファイトMD	今冬予定	未定	東亜プラン／SHT／8M
ソーサルキングダム	今冬予定	8,800円	メサイヤ（NCS）／RPG／8M+B・B
JUJU伝説	1月予定	未定	セガ／ACT
牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？	1月予定	未定	セガ／RPG／4M+B・B
忍者外伝	2月予定	未定	セガ／ACT
A列車で行こう	2月予定	未定	セガ／SLG
RPG伝説ヘポイ	2月予定	未定	セガ／RPG
ターボアウトラン	2月予定	未定	セガ／RAC
レミングス	2月予定	未定	サン電子／PUZ
デビリッシュ（仮）	2月予定	未定	ホット・ビィ／ACT／4M
シャイニング・フォース	来春予定	未定	セガ／RPG／12M+B・B
ザ・コズミックファンタジーストーリーズ	来春予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／CD
魔法の少女シルキーリップ（仮）	来春予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／CD
笑ゥせぇるすまん	来春予定	未定	コンパイル／ADV／CD
スーパーギャルズパニック	来春予定	未定	KANEKO／PUZ／CD
魔天の創滅	6月26日	8,700円	講談社総研／RPG／8M+B・B
封神演義	来夏予定	未定	ビクター音産／RPG／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	未定	未定	セガ／RPG／CD
デスブリンガー	未定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／CD
アリシア　ドラグーン	未定	7,800円	ゲームアーツ／SHT／8M
聖魔伝説「3×3EYES」	未定	未定	セガ／RPG／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
ソルフィース	未定	未定	ウルフチーム／SHT／CD
SDヴァリス	未定	6,800円	レーザーソフト日本テレネット／ACT／4M
ファイヤープロレスリング外伝	未定	7,000円	ヒューマン／SPT／4M
ちびまる子ちゃん	未定	未定	ナムコ
F-1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ／SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT
アルテイン	未定	未定	トレコ／SHT
ツインクルテール	未定	未定	WAS／SHT／8M
シーザーの野望II	未定	未定	マイクロネット／SLG／8M+B・B
F1サーカス（仮）	未定	未定	日本物産／RAC／8M
ミュタントハンター	未定	未定	トレコ／ACT／4M
シムアース	未定	未定	セガ／SLG／CD
ライズ　オブ　ザ　ドラゴン	未定	未定	セガ／ADV／CD
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ／ADV／CD
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ／RPG／CD
シュバルツ　シルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD
ワールドラリー（仮）	未定	未定	ビスコ／RAC／CD
クライング・ドラゴン（仮）	未定	未定	トレコ／RPG／CD
アイルロード	未定	未定	ウルフチーム／RPG／CD
ウイングコマンダー（仮）	未定	未定	セガ／SLG／CD
プロ野球92（仮）	未定	未定	セガ／SPT／CD
スウィッチ（仮）	未定	未定	セガ／CD
クイズ（仮）	未定	未定	セガ／TAB／CD

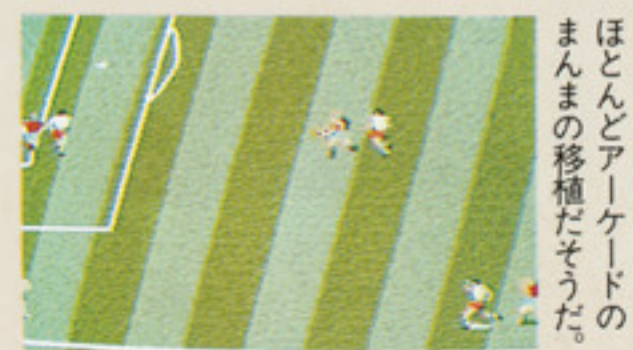
ゲームギア GAME GEAR

ソフト名	発売予定日	価格	データ
パット&パター	9月27日	3,500円	セガ／SPT／1M
対戦型大戦略G	9月28日	4,800円	システムソフト／SLG／2M+B・B
忍者外伝	10月11日	3,500円	セガ／ACT／1M
アックスバトラー	10月25日	3,800円	セガ／ACT／1M+B・B
ギャラガ91	10月25日	3,500円	ナムコ／SHT／1M
クニちゃんのゲーム天国	11月8日	3,800円	セガ／TAB
ARLIEL（アーリエル）	11月29日	未定	セガ／RPG
GGアレスタ	11月29日	4,800円	コンパイル／SHT／2M
ベルリンの壁	11月予定	3,800円	KANEKO／ACT／2M
ドナルドダックのラッキーダイム	12月20日	未定	セガ／ACT
スペースハリアー	12月下旬	未定	セガ／SHT
エイリアンシンドロームG・G（仮）	12月予定	4,200円	シムス／ACT／1M
フレイ～修行編～（仮）	年末予定	未定	マイクロキャビン／ACT／2M
ヘビーウエイトチャンプG・G（仮）	1月予定	4,200円	シムス／SPT／1M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	1月予定	未定	セガ／ACT
シャダム戦記（仮）	1月予定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
ファンタシースター外伝	3月予定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
フロッガー	未定	未定	セガ／ACT／1M
テニス（仮）	未定	未定	セガ／SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ／ACT
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ／ACT
アレックスキッド（仮）	未定	未定	セガ／ACT
パズルX（仮）	未定	未定	セガ／PUZ
ミステリー（仮）	未定	未定	セガ／ADV

BE・メガ編集部チェッーク!!

発売時期や価格などがようやく明らかになってきて、いよいよ秒読み段階に入ってきたMEGA-CDだけど、ここにきていきなりROMからCDにメディア変更するソフトも出てきているようだ。

そんななかMEGA-CDで盛り上がっているメガドラを、戦略面で支援するために設立された新会社ソニックが、いきなり12メガの「シャイニング・フォース」をクライマックスと発表したりするなど、最近のセガの戦略攻勢には目をみはるものがある。これならセガが真にメジャーになる日も近いか？

それと下はシムスの新作「テクモワールドカップサッカー'91」だ。

ほとんどアーケードのまんまの移植だそうだ。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル／ARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／B・B：バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

9月20日「レンタヒーロー」、10月2日「戦場の狼Ⅱ」をメガドライブから発売。9月27日「パット＆パター」をゲームギアから発売します。夏休みも終わり、遊びグセもそろそろ修正していかなければならない時期になりました。MEGA-CDのお問い合わせの電話が夏休み中、ひっきりなしにあり、うれしい悲鳴を上げています。

CSK総研

9月13日、いよいよMEGADRIVEに超BIG TITTLEの「ギャラクシーフォースII」が発売になります。MEGA DRIVEの可能性を再認識するとともに、必ず満足していただけるできになっていると確信しています。ぜひとも買っていただいてゲームセンターでのあの感動をもう一度ご家庭で味わってください。

ウルフチーム

この間みんなで、とあるプールへ行きました。水着姿は少し恥ずかしかったけど、クルクル回るスベリ台なんかとーっても楽しかったよ！ 流れるプールで遊んでて、転んで大きなアザができちゃったけど、へっちゃらだぁーい！ その日は曇ってたからアネットみたいに小麦色の肌にはなれなかったけど私の夏の思い出でっす。（こもも）

タイトー

どーも² お元気ですか。みなさん夏休みは、いかがでしたか？ ゲームをずーっとやっていた人はいるかな。前号とつぜん出てきた「魔王連獅子」とは、歌舞伎の世界でのアクションゲームです。正統歌舞伎と闇歌舞伎のバトルだ。カッコイイー。みなさん、お楽しみに。（かーしま）
ＰＳ、テレネットさん、私も名前はたかおです。

ナムコ

秋、それは、私たちを容赦なく夏の開放感あふれる自由に満ちあふれた気分から、うつろでアンニュイな気分へと、さかまく怒濤のようにひきずりこもうとする諸悪の根元、そんな秋を乗り切るために、ナムコからゲームギヤ用「ギャラガ'91」をご用意しました。うさばらしにちょっと宇宙船でもカッ飛ばしてみません？（パイン）

RIOT日本テレネット

やあ、最近ウチへの取材の多いこと……CD-ROMなら、とりあえずテレネットに聞いておかなくちゃってことなんだろうね。時代はＣＤ。ＣＤならテレネットって感じでウレシクなっちゃうよ。そんな期待に応えるため、MEGA-CDの方は力を入れてます。「コズミック」以外にもMEGA-CDソフトが決定しました。その名は……以下今号。

マイクロネット

「雷電伝説」が発売されて、はやひと月（原稿書いてるのはね）。ムズカシ〜とか、文句つけながらも、みんなけっこう解いちゃうもんですね。次に出すアクションゲームの宣伝もかねた答だったので、解答者がいなかったらどうしようと思っていたのですが、ほっとひと安心です。まだ解いていない人も、時間はまだあるのでガンバってね！

サン電子

イギリスからやってきた、シミュレーションパズルゲーム「レミングス」、ただいま移植中！ 進行状況は、すでにレミングたちが画面の中を歩きまわっているといったところ。面のほとんどがメガドライブオリジナルになるので、面作りの真っ最中です。それでは皆さん、レミングたちと戯れる日を楽しみに待っていてくださいね！

PAL SOFT

PALSOFTから一言ばかりいわせてもらおう。
「アンデットライン」は良い。
どこが良い？
やってて気合いが入るのが良い。
気合いを入れて待つべし。
発売は11月だ。
これまた期待して待つが良い。

ホット・ビィ

HOT・Bは「デトネイター・オーガン」の他にも新作があるんだよ。その名も「鋼鉄帝国」！ これ、飛行戦車や陸上戦艦、はては浮遊要塞など、飛びそうで飛ばなかった兵器や乗り物が登場する不思議世界のリアルタッチ・シュ ティングなんだ！ 発売は12月を予定。クリスマスプレゼントはこれに決まりだね！（マエダキ）

講談社総研

「ブルーアルマナック」が発売になって２カ月たちましたが、もう皆さん買ってますよね？まだの人はいますぐ買いましょう。
ところで次の作品がほぼ決まりました。「魔天の創滅（仮題）」という、ファンタジーＲＰＧです。残念ながらＣＤではなくカートリッジですが、気合いを入れて作るので期待してください。

ヒューマン

ヒューマンＦ１レースチーム堂々結成！ 次号より「ファステスト・ワン」を使って、ＢＥメガ編集部と君達読者の挑戦を受けるぞ！ 腕に自信のあるヤツ、ぜひ挑戦してきなさい。ヒューマンのNo.１ドライバーは、開発者の〝タケシ・オノザキ〟だ。開発者に挑戦できるいいチャンスだからぜひ参加してくれよな！（茶々丸）

マイクロキャビン

はい！ またまた登場マイクロキャビンの営業の伊藤です。今月から紹介されだしたG.G.の「フレイ」は、かわいいフレイちゃんが所せましと大活躍！ モンスターをばったばったと倒していく痛快アクションゲームです。G.G.でも、ＭＳＸ版に負けず劣らず十分楽しめるものになっているから期待しててネ！

コンパイル

MEGA-CDをネタに書いてねって言われても、正直なところむずかしいっす(笑)。書いちゃおうかなあ、と相談したら仁井谷社長に「蹴り」を入れられて、「ばたんキュー」喰らったぷよぷよモードになっちゃいました(私語)。「ＧＧアレスタ」は11月29日!! さらにMEGA-CDでも、やっぱりシューティングを出すから、買ってね。（田中）

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに(？)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ！ というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『ＢＥ・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

MEGA-CD発売も近づいて、いよいよ盛り上がってきたメガドラの周辺だけど、早くこのコーナーでもMEGA-CD用のソフトを枠に入れたいものだ。読者のみんなも待ちかねてるんだから、メーカー各社さん、いいソフトを出してきてくださいよ〜。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
B・B…バッテリーバックアップつき

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠　9月13日発売　ギャラクシーフォースII

CSK総研／8,400円／SHT／8M

あの体感シューティングゲームの傑作がメガドラに登場。5つの幻想的な惑星を舞台に美しいスペースファンタジーがいま展開される。

平均オッズ 6.75

2枠　9月20日発売　エル・ヴィエント

ウルフチーム／8,500円／ACT／8M

本誌コミックで連載中の「エル・ヴィエント」がゲームになった。謎の美少女アネットがハスター教団に立ち向かう華麗なアクション。

平均オッズ 6.5

岡田真弓

去る8月5日、日米OBのオールスター野球を観に、千葉マリンスタジアムまで行ってきた。あの掛布様が、こんな間近で見られるなんて……。関係ないけど、球場付近の「金田足げり球場」という落書きも感動モノだったなあ。

ギャラクシーフォースII：浮遊感覚はけっこう楽しいけど、少々中途半端じゃないかなあ。オリジナルの体感ゲームの雰囲気を出すには、もっと大げさにしちゃってもよかったと思うんだけど。でもまあ、これといった欠点も見あたらないし、地味だけど水準以上のゲームだといっていいと思う。 **7**

エル・ヴィエント：アネットって、もしかして8等身くらいあるんじゃない？　動きがリアルなだけに、なんだか不自然な感じだなぁ。ゲームは難しいくせに、コンティニューは死んだステージの最初から、というのも悲しい。けど噂の大爆発&ビジュアルシーンはさすがに迫力モノだよ。 **7**

OLI-X光治

自慢ではないが、ウチにはエアコンがない。当然夏は暑かった。私自身はなんとか耐えられるのだが、ファンのついていないコンピュータ〝アタリ君〟には耐えられない暑さらしく、よく熱暴走する。非常に困るので卓上の扇風機がほしいなあ。

ギャラクシーフォースII：アーケード版が好きだった人には、待望の移植になるんじゃないかな。肝心のデキも水準並な感じ。サウンドや画面からは一応アーケードの雰囲気が感じられるけど、所々に手抜きっぽさが残っている感じ。スピード感がないのと見ためが地味なのはしかたない？。 **6**

エル・ヴィエント：けっこうサクサク進めて、テンポのいいゲームだなあと思っていると、ボスでアッという間にやられた。ボスだけやたら強い気がするのは私だけだろうか？画面いっぱいに広がる爆発は思ったよりも気持ちいい。デモに力を入れるよりバランスに気を配ってほしかった。 **6**

超人バロムI（アイ）

ふー、今月はゲームパワーが300バロムに足りないうえに、相棒の健太が帰省しちまってるからバロムIに変身できないのだ。というわけで、今月はおいら猛（たけし）だけでやらせてもらうぜ。来月は変身して登場したいけどラインナップがちと心配。

ギャラクシーフォースII：いやぁ、けっこうレベル高いわ。メガドラでここまでできるんだね。でも、ノーマル面とBGMに力を入れすぎて、洞窟の面や効果音がやたら寂しい気が……。もしもこれが容量の問題だとしたら、ちと出すのが早すぎたんでないかい？　MEGA-CDも出ることだしねえ。 **7**

エル・ヴィエント：そんなに大きくないけどよく動くキャラが気持ちいい。ウルフの前作「アークスオデッセイ」よりかなりいいデキだ。でもこのゲーム難しいんだ。1面のボスなんか攻略もヘッタクレもない。もっとバランスを考えてほしいもんだ。あとBGMがもろ「グラナダ」だ。 **6**

ジャムおじさん

最近、福岡に出張することが多い。福岡のお土産といえば〝めんたいこ〟と〝松露（しょうろ）まんじゅう〟というのが相場だが、ジャムおじさんは松露まんじゅうの大ファンなんだ。あと関係ないけど、うちの5歳の息子はソニックの3面までいったよ。

ギャラクシーフォースII：家庭用としてはよくできているが、アーケードの興奮が再現できているかというと、かならずしもそういうわけではない。そもそもが体感ゲームという大物であることを考えると、ユーザーを100%満足させることは所詮難しいのかもね。これはその典型かな。 **7**

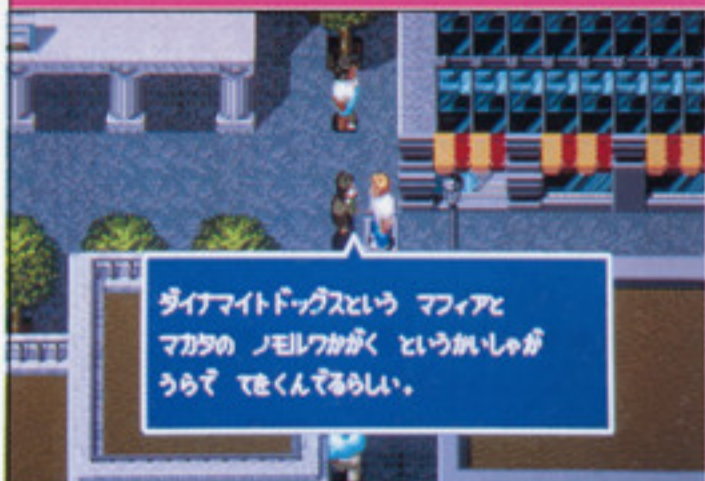
エル・ヴィエント：ひとつのゲームとしてみると、かなり難しくて投げ出しちゃう人もいるだろうけど、映画的な演出や緻密な時代設定などを取り入れた手法は、なかなかうまいアプローチのしかただと思う。でも細かい部分で、けっこう気になることがあるのも事実。今後の展開に期待か。 **7**

⑥
⑤

⑦
⑥
⑤
④
③
②
①

3枠

9月20日発売

レンタヒーロー

セガ／8,700円／RPG／8M、B・B

ふとしたことからレンタルアーマーを手に入れた青年がなんでも屋になって展開するギャグRPG。正義の味方となって戦え。

平均オッズ 6.0

オープニングへの導入はかなりカッコいいんだけど、本編は完全にギャグ。しかも相当内輪ウケっぽい。バリバリのセガマニアなら、オヤツとしてそろえておくのも悪くないかもしれないね。でもアーマーのレンタル料に支払期限があったりして、けっこう面倒くさい。**6**

かなりヘンなノリのゲーム。ヘンなのはいいんだけど、もう少し飽きさせない要素がほしかったと思う。正義の味方が迷子の犬を探したり、出前の手伝いをしたりするのはナンセンスでいいが、それがずっと続くとねぇ。アクションシーンも迫力不足。全体的に古い感じ。**5**

このブッとんだセンス。ほかの人たちどう思うかわからないが、おいらはこういうのは大歓迎だ。BGMもスカしてる。しかし、それ以外はちょっと期待ハズレか。ヤケに自由度が少ないし、戦闘モードのアクションもチンケだ。もうちっと内容の濃いものにしてほしい。**7**

8メガを使ったRPGということで、かなり期待していたんだけど、面白いのは出だしだけのような気がする。雰囲気のいいオープニングが終るといきなり展開が単調な繰り返しになるんだよね。どうせなら、もっとハメをはずしてもよかったんじゃないかな。**6**

4枠

10月2日発売

戦場の狼II

セガ／7,000円／ACT／8M

カプコンの業務用の同名ゲームをメガドラに移植。アーケードモードに加え、オリジナルモードもついた。メガクラッシュで決めろ！

平均オッズ 7.25

これは、久々に「私じゃ遊べないわ」ゲーム。撃ちまくるのが快感だっていうけど、そんなの楽しんでる余裕、私には全然なかった……。グラフィックの美しさだけは私にも保証できるけどね。とりあえず、ヘタクソゲーマーは手を出さないほうが賢明でしょうかね。**7**

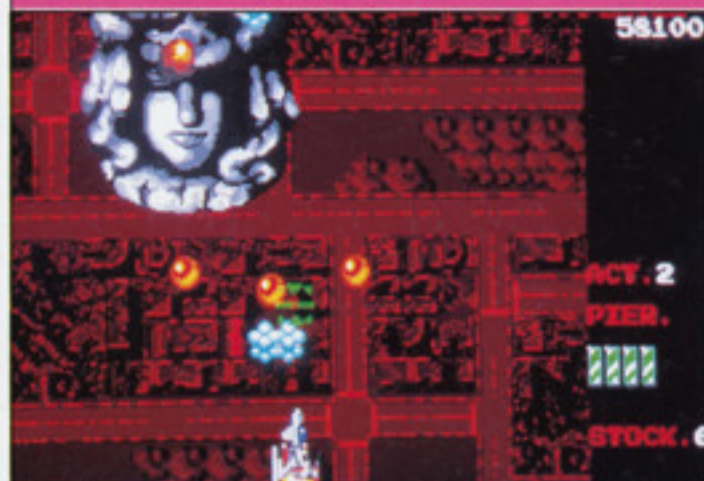
アーケード版とは違うオリジナルのモードが入っているのがいい。一時期流行した〝クエストモード〟っぽい雰囲気があって、個人的には好き。だけどコンティニューなしはツライんじゃないかなあ。セーブ機能が必要と思われるほど極端に難しくするのもナンだと思う。**6**

ちょっと難しすぎ。残機制にしたほうがよかったんじゃないかと思う。オリジナルモードなんかは問題外だ。常人はついていけないぜ。だが、そこらへんを考えなければなかなかの佳作。惜しいよな。ただしコストの面ではがんばってる。8メガ7,000円は安いよ。**7**

かなり力押しの部分が多いゲームだけど、ハデな演出がけっこうあってなかなかハマるものがある。細かなテクニック云々よりも、ただひたすら撃ちまくるという爽快感がおじさんは気にいったぞ。やっぱりセガはカプコンゲームの移植がうまいね。今後も期待だ。**9**

5枠

9月27日発売

マスターオブウェポン

タイトー／6,800円／SHT／4M

近未来を舞台にしたタイトーの業務用シューティングの移植。全9ステージ。悪のコンピュータ、ゴッドシステムを相手に立ち向かえ。

平均オッズ 5.5

スクロールが適度に速くて、敵の攻撃もそれほどシビアじゃないから、なかなか爽快。でも、ボスの耐久力だけが異常にカタくて、興ざめしてしまう。けっこう楽しく遊べるだけに、これは惜しかったな。自機のやられ方は一見の価値あり。情けなくて笑えるよ。**7**

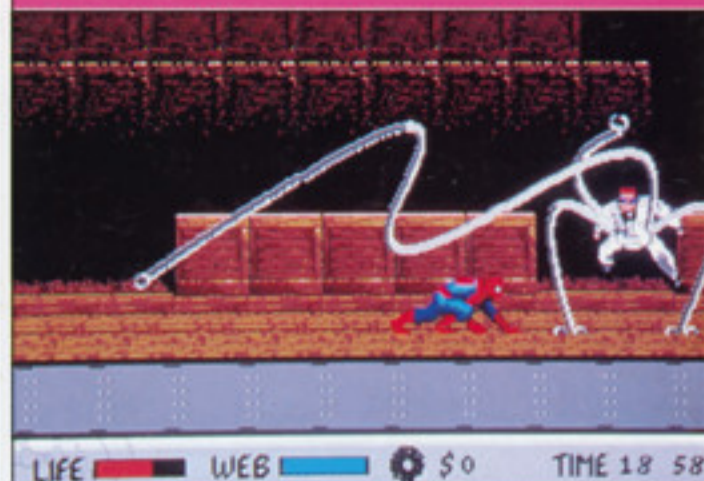
アーケード版はマイナーだったけど、一風変わった味がある。だけど移植のできはイマイチのよう。なんとなく画面が狭い気がして、思ったように敵の攻撃を避けられないのだ。またアーケード版独特のヘンな雰囲気も半減してる。久々のシューティングなだけに残念。**4**

おいら、このゲーム。ゲーセンじゃ3回ぐらいしかプレイしたことなかったな。どうして最近のタイトーはマイナー指向が強いのだろうか。今年のタイトーはみんなそんな気がする。デキはまあまあだが個人的にはこれよりも「スクランブルフォーメーション」がイイ。**5**

やってみると、スイスイ進んでいくから面白そうに思えたりするんだけど、しばらくするとずっと同じ調子でいくのがわかって飽きてくる。高速道路上の立体感などよくできてるだけに、ちょっともったいない気がする。タイトーにはもっと大作を出してほしいのだが。**6**

6枠

10月18日発売

スパイダーマン

セガ／6,000円／ACT／4M

アメコミのヒーロー「スパイダーマン」がゲームになって登場。得意のクモ糸殺法を駆使して平和を守れ。ジェネシス版からの移植。

平均オッズ 6.25

いいなーこれ、すごくヘンで！スパイダーマンって、正義のヒーローのくせに動きが卑屈だから笑っちゃうよね。何もない空中に糸を張って、ターザンのようにに移動できるのも理不尽でいい。アメリカではこういう人をカッコいいっていうのかぁ。文化の差を感じるね。**7**

壁に張りついたり、敵をクモの糸で倒したり、はたまたロープを使ってブランブラン移動したりと、いろいろなアクションを楽しめるのがいい。操作に慣れるまで、かなり時間がかかるかもしれないけど、マスターしてしまえばけっこう面白い。難易度は少々高めか？**7**

「ディックトレーシー」とアーケードの「トップシークレット」を足したようなゲームだが、珍しく健太とは極端に意見が分かれた。健太のヤツぁ8点の価値があるといってたが、オレはそこまで評価できない。全体的に寂しすぎるんだよな。こればっかりは好みだな。**4**

これはかなりユーザーを選ぶゲームだろうね。やりこんでみると、いろんなアイデアがあるのがわかって面白いんだけど、いかんせんマークIIIのゲームのような画面は寂しすぎるような気がする。ゲーム中の音楽もかなり寂しいしね。ただしアメコミ調の絵はいい。**7**

⑦
⑥
⑤
④
③
②
①

7枠

10月11日発売

ソードオブソダン

セガ／6,000円／ACT／4M

エレクトロニックアーツ社製のジェネシス版アクションゲームをメガドラに移植。血涌き肉踊るリアルな巨大キャラが動きまわる！

平均オッズ 4.25

こちらは「スパイダーマン」と違って、根本的に日本人が拒否反応を示しそうな感覚の集大成といった感じ。異文化研究の学術資料にはなるかもしれないけど、遊ぶために買おうとは思えない内容だね。ゲテモノ好きの人は必見。感動のあまり卒倒してしまうかも？ **5**

海外ゲーム移植ブームのなか、移植されるべくして移植されたヒット作。たしかに海外ではヒットしたものの、ハッキリいって日本人向けのゲームではない。ゲロゲロにグロテスクなキャラクターも、日本では否定されがちだと思う。キャラも大きいけど、そのぶん大味。 **5**

写真を見ればわかるだろうが、止め絵は迫力ある。だが、見ためはよくても、動きが単調BGMはない、これが海外のノリなのか？　高いカネ払って輸入版買ったヤツは、けっこう後悔してるかも。もっと他に移植してほしいものあるのにな。ここまでくると逆に笑えるな。 **3**

とにかく独特の雰囲気が漂うゲームだね。敵の首を切り落としちゃうわ、キャラは血を噴いて死ぬわでもう大変といった感じだ。ゲームバランスはムチャクチャだから、あまりおススメはできないけどこの変なノリは見るだけの価値があるかも。叫び声は妙に耳に残る。 **4**

8枠

9月27日発売

パット&パター

セガ／3,500円／SPT／1M

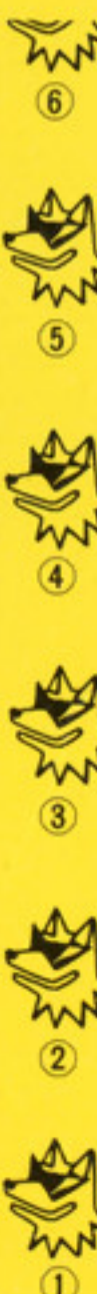
ゲーム図書館でもおなじみの「パット&パター」がゲームギアになって登場。地形の配置をうまく読み、ホールめがけてパットしろ！

平均オッズ 5.25

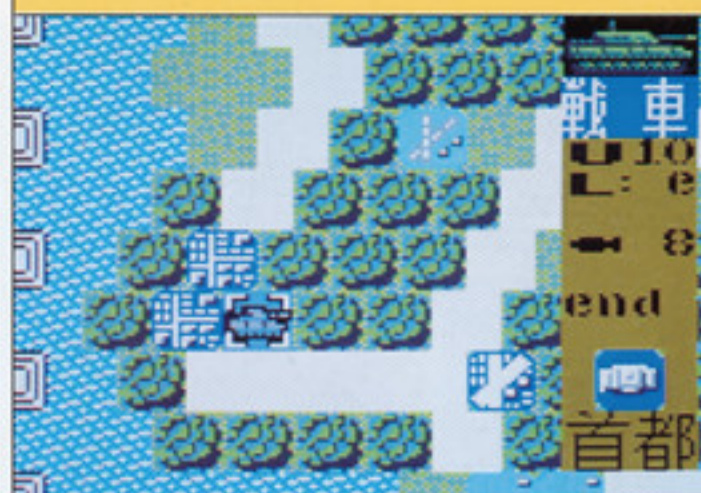
ゴルフのパッティングというより、変則ピンボールといったほうが正しいようなゲーム。ちょっと見当が外れると、思わぬところでボールが跳ねまくり、スタート地点まで戻ってくることもあってイライラする。コツさえつかめば簡単にクリアできるようになるけどね。 **6**

エレクトロニックアーツの「ザニーゴルフ」にかなり近い。ルールも見た目もかなりザニーにソックリだが、コース配置の絶妙さはやはりザニーが上だと思う。あとから出すからには、本家を超えた何かがほしかった。とはいえ、非常にG.G.向けの単純なゲームでよい。 **6**

とにかく単純、いや単調なゲーム内容だ。プレイヤーは単に箱庭的なフィールドで、ピンめがけて照準をあわせ、パッティングするだけ。もちろんカベに当たれば反射してくれるから、偶然入ることもある。だけど、いくらG.G.とはいえあまりにも単調じゃないかぁ。 **4**

ふつうのゴルフみたいにクラブ選択がなくて、ただ打つだけだからあんまりゴルフという感じがしないかもしれないね。どちらかというとビリヤードに近い。だけど、G.G.とはいえ内容が寂しすぎるんじゃないかな。難しい面と簡単な面の順番も変で気になった。 **5**

9枠

9月28日発売

対戦型大戦略G

システムソフト 4,800円 SLG 2M.B・B

あの「大戦略」が本家システムソフトによってゲームギア用ソフトに。13種に簡略された兵器を駆使し、敵の部隊をうちのめせ！

平均オッズ 7.25

ルールが適度に簡略化されていて、マニアの人もそうでない人も、気軽に楽しめるようになっている。G.G.で遊ぶには、これぐらいがちょうどいいかもね。ビジュアルシーンも豪華でけっこううれしい。ところで予算の設定があんなに自由に変えられちゃっていいの？ **8**

G.G.でもこんなに本格派っぽいシミュレーションだってできる、という見本のようなゲーム。確かにルールやユニットの種類は簡略化されてはいるものの、ちゃんと頭を使わせてくれる。戦闘シーンを全く見なくてすむモードもほしかったが、全体的には合格点だと思う。 **6**

よくまあここまでコンパクトにまとめたものだ。さすが本家が作っただけはある。でも思考時間が少々かかるのは問題あるんじゃないかぁ!?　バッテリー食うもんな。ＧＢの「ゲームボーイウォーズ」よりはカラーで見やすいが手軽さでは負け。ま、どっちも一長一短か。 **7**

さすがはシステムソフト。G.G.というハードを十分理解したうえでの仕上がりになってる。兵器の種類を10個ぐらいに限定し、各マップがバッテリーのもつ間に終るようにしてあるなど、ホントによく研究していると思う。マップも多いからこれ１本で半年は遊べるかもね。 **8**

BEメガ編集部

先月までのラインナップに比べると今月は大作とよべるものがなかったのが少々残念。１枠の「ギャラクシーフォースII」も期待されてたわりに評点が平均的だったみたいだし……。海外ものの移植が増えてきたのはいいんだけどイロモノ色が強いしねぇ。というわけで、今後の期待作はやっぱりＣＤソフトかな。

今月は、どうも変なソフトが多いね。個人的には「スパイダーマン」が気にいってるけど、万人向けとはいい難いしね。とりあえず、このゲーム以外で私が７点をつけたものあたりは無難なセンかな。ある意味で、今月一番の強烈ソフトは「ソードオブソダン」だね。G.G.の「大戦略G」は、あの手軽さを評価して８点。

ちょっとクセのあるアクションゲームが好き、という人には「スパイダーマン」がオススメ。操作を覚えて、自由自在にスパイダーマンを操れるようになると、かなり爽快だぞ。あとシミュレーションファンはG.G.の「大戦略」もグー。他社で申しわけないが、「ファミコンウォーズ」のような気軽さがあってよいと思うぞ。

今月は小粒だ。発売日にすぐ買いたいというものがほとんどない。個人的には「レンタヒーロー」がいいが、ちょっと高すぎるよな。「エル・ヴィエント」も高いぜ。安くなってから買うか……。「スパイダーマン」は健太のイチオシだが、これら３本もタイプじゃないっていうユーザーも多いだろうな。「大戦略」は合格点か。

今月は先月に比べるとかなり寂しい感じがするけど、とりあえず「戦場の狼II」はよかったね。火炎放射器を使うと敵が焼け死んでしまう豪快な見せ方は、なかなかスゴイものがあるぞ。あとはG.G.の「大戦略G」がいいデキだけど、「スパイダーマン」も捨てがたい。「ギャラクシーフォースII」は好きな人向けかな。

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は10月6日、消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
1	—	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.2608
2	1	アドバンスド大戦略	9.1148
3	2	ラングリッサー	8.5933
4	4	アイラブ/ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険	8.3312
5	3	シャイニング&ザ・ダクネス	8.3158
6	5	レッスルボール	8.2857
7	6	THUNDER FORCE Ⅲ	8.2762
8	8	ふしぎの海のナディア	8.1809
9	7	ザ・スーパー忍	8.1773
10	9	スーパーモナコGP	8.1494
11	10	武者アレスタ	8.1069
12	11	スーパー大戦略	8.0882
13	13	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	8.0386
14	12	スタークルーザー	8.029
15	—	球界道中記	7.9411
16	14	バハムート戦記	7.8932
17	15	重装機兵レイノス	7.8714
18	16	鮫/鮫/鮫/	7.8669
19	18	ジョー・モンタナフットボール	7.8132
20	20	紫禁城	7.7857
21	19	ソーサリアン	7.7246
22	21	コラムス	7.6847
23	24	ゴールデンアックス	7.6607
24	23	大魔界村	7.6598
25	22	ダライアスⅡ	7.6595
26	17	ゼロウィング	7.6444
27	25	アフターバーナーⅡ	7.6368
28	26	ファンタシースターⅡ	7.636
29	27	グラナダ	7.5841
30	28	三国志列伝 乱世の英雄たち	7.5704
31	—	雷電伝説	7.5384
32	29	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5143
33	30	ゲイングランド	7.4742
34	33	ミッドナイトレジスタンス	7.4518

オッズ表A 寸評
増ページに伴い今月からオッズ表も3つにランク分けすることにしたぞ。すなわち、今後買い物をする際にはだいたいオッズ表Aに入ってくるソフトを目安にすればいいわけだ。で、気になるオッズ表A内での動きだけど、まずはかつて1位にいた「シャイダク」のがじわじわ落ちてきているのが目につく。やはり強力な新作には及ばないデキでしかなかったのか?あと「球界道中記」は意外に健闘した感じだ。

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

◎本命馬紹介

またまた更新された史上最高平均点。やっぱりこいつは本命中の本命か?

1着 前回— ソニック・ザ・ヘッジホッグ

セガ/'91・7・26
6,000円/ACT/4M
全投票平均点 9.2608
本誌の平均点 9.25

いやー、こいつはショックの連続でとにかくたまげさせられたね。まずは電源を入れて「セェーガァ〜♪」って、しゃべるのに驚かされる。そしてゲームを始めて、見たこともないほどのスピード感に二度三度感動させられる。いやいや、とにかくこれを見るだけでも買う価値は十分あるよ。裏技の面セレクトがないと、はじめから最後まで続けるのがちょっとつらいけど、これは本当に久々にハマレるアクションゲームだぞ。(岐阜県・山本啓一・19歳) 非常に丁寧に作られたのがユーザーにも伝わってくるぐらいクオリティが高い。おかげで水準よりは上出来のBGMに多少難を感じてしまうほどだ。行動範囲の自由度の高さもイヤミになっておらず、よく練り込まれたゲームバランスは気持ちがよい。が、難易度は少々高く、ビギナーにはちょっとつらいところがあるかもね。とにかくいいゲームであることは間違いないぞ。(青森県・中野正弘・19歳) このゲームは前評判どおり確かにスピード感はあるんだけど、全体的に普通のゲームって気がするのはボクだけかな? 1つの面の構成がちょっとワンパターンで長いような気がするし、なんか熱中させるものが足りないような気もする。どうせなら8メガぐらいの容量を使ってもっとバラエティのあるゲームにしてもよかったんじゃないかなぁ。あっ、でもボーナスステージの回転はスゴイよ。(岡山県・成田充・17歳) ★みんなの評価はおおむねいいんだけど、音楽関係への不満の声が多く見られたのは気のせいか? やっぱり面セレがないとつらいけど、ゲーム史上に残る最高のアクションゲームのうちの1本だぞ。1度はプレイを。

○対抗馬紹介

名は売れてなくても、実力の程はみんなの認めるところ。それが「対抗」だ。

15着 前回— 球界道中記

ナムコ/'91・7・12
6,000円/SPT/4M
全投票平均点 7.9411
本誌の平均点 7.25

いままでの野球ゲームとは違いコミカルな反面かなりシビアな操作が要求される。だけど、これに慣れてしまえば、「ファミスタ」がいかに単純なゲームかということがよくわかる。バンバンホームランが出ることもなく、かといって全然打てないということもない。かなりバランスのよいゲームだと思った。(岐阜県・横山恵・20歳) けっこー面白いけど、大リーグのデータをあんなに細かくするくらいなら日本のセ・パリーグのデータをもっと細かくしてほしかったかな。(北海道・平内敏継・19歳) ★ファミスタでなくても面白い。そんな野球ゲームだぞ。

31着 前回— 雷電伝説

マイクロネット/'91・7・6
8,800円/SHT/8M
全投票平均点 7.5384
本誌の平均点 6.5

ゲーセンで1面すらクリアできないほど激ムズだった「雷電」も、家でできるなら話は別。要塞とコンティニューの音楽は超カッコイイし、これほど激しくド硬派な作りはメガドラのシューティングでは珍しい。またボム1発で死なないボスもいいね。ただ、効果音の質が悪くドムドムやかましいのさえなければねぇ……。プレイ時間が長く、スペシャルステージが超激ムズなくせに、ここでやられると最初からやり直しというのも不満かな。2人プレイがないのも残念。(埼玉県・高橋豪・18歳) ★移植度で賛否はあるけど雰囲気はうまく出てる作品だ。

○その他欄外

大作、名作もいいけれど、たまには"こつぶ"のソフトもやりたいものだ。

51着 前回45着 ダイナマイトデューク

セガ/'90・10・27
6,000円/ACT/4M
読者 6.9248
本誌 6.5

操作性はあんまりよくないけど、バカバカ撃ちまくって遊べるのはストレス発散になってなかなかいい。ただし、どの面も同じような構成で飽きやすいのと、効果音がショボイのはちょっと気になる。(愛知県・徳田篤憲・23歳)

61着 前回54着 メガパネル

ナムコ/'90・11・22
4,900円/PUZ/2M
読者 6.5533
本誌 6.75

ルールがちょっとわかりにくいけど、わかると結構遊べるパズルだ。とくに対戦が面白いんだけど、1人プレイは同じ絵ばかり見せられるため、いいかげん飽きやすい。せめてランダムに絵が出ればなぁ。(兵庫県・内堀雅志・17歳)

【場外馬券場】 まずは毎度おなじみのオッズ予想ゲームの当選者発表だ。今回の「ソニック」はみんな高い予想をしてきてくれたんだけど、激戦を勝ち抜いて一番近い予想をしてくれたのは山形県の小川正彦くん(9.2593)だ。キミにはソフト1本送るぞ。

➔オッズ表B

順位	前回	ソフト名	全投票平均
35	31	エレメンタルマスター	7.4383
36	—	マーベルランド	7.421
37	—	エイリアンストーム	7.4081
38	34	ストライダー飛竜	7.3302
39	35	スーパーバレーボール	7.3096
40	32	アークス・オデッセイ	7.2333
41	—	ファステスト・ワン	7.2222
42	36	ジノーグ	7.2142
43	37	Hard Drivin'	7.1724
44	41	魔物ハンター妖子	7.1034
45	38	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0386
46	40	エアロブラスターズ	7.0045
47	39	ガイアレス	6.9861
48	42	ワールドカップサッカー	6.96
49	43	THUNDER FORCE Ⅱ MD	6.9586
50	46	雀偵物語	6.9333
51	45	ダイナマイトデューク	6.9248
52	44	ヘルファイアー	6.9102
53	49	レインボーアイランドエキストラ	6.8421
54	48	ヴォルフィード	6.8161
55	50	ボナンザブラザーズ	6.8066
56	52	シャドーダンサー	6.6638
57	47	サイバーボール	6.6376
58	55	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.5625
59	51	斬〜夜叉円舞曲〜	6.5566
60	56	ディックトレーシー	6.5535
61	54	メガパネル	6.5533
62	53	エアダイバー	6.5424
63	57	ヴァリスⅢ	6.5418
64	59	デンジャラスシード	6.5186
65	—	ファイアームスタング	6.4545
66	58	TATSUJIN	6.4256
67	61	フェリオス	6.3606
68	60	バットマン	6.3488
69	64	スーパーハングオン	6.3003
70	—	レッスルウォー	6.2962
71	65	フォゴットンワールズ	6.2961
72	62	TEL・TELスタジアム	6.2834
73	63	ゴーストバスターズ	6.282
74	66	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.2621
75	67	ヴァーミリオン	6.1789
76	68	バトルゴルファー唯	6.1222
77	71	スーパーリーグ	6.0054

オッズ表B寸評

中堅どころのソフトが集まっているオッズ表Bだけど、「マーベルランド」「エイリアンストーム」「ファステスト・ワン」といった6月下旬の注目の新作の多くがここにランクインしているのが気になるところだ。やはり各作品とも少々力不足だったのか？　それと前回の穴馬「アークスオデッセイ」が、かなりランクを落としているのも要注意だろう。あと今月の穴馬指定の「魔物ハンター妖子」が、再び7点台のオッズに上がっているのも不気味だ。はたしてこれは……？

▲単穴馬紹介

前評判は高かったけど、あけてみたらこんなもの……ってのが「単穴」だ。

36着　前回—　マーベルランド

ナムコ　'91・6・28　7,000円／ACT／8M

全投票平均点	7.421
本誌の平均点	6.75

これは面白い。最初はパコのコントロールが変だと思ったけど、やりこむとそんなことはなかった。ボスのあとに出るスターパレードもアーケード版とは違っててひと味もふた味もよかった。またなによりも各面でパスワードが出てくれるのがいい。面数のわりに早くクリアできちゃうけど、いいゲームだと思う。（東京都・吉野実・17歳）　けっこう遊べるんだけど、もう少しトラップや大規模なイベントがほしかった。ボスとの対決がただ戦うだけじゃないのはいいね。（福岡県・柴田悟史・15歳）
★業務用ほどじゃないけど、よくまとまったゲームだぞ。

59着　前回51着　斬〜夜叉円舞曲

ウルフチーム　'91・3・29　8,500円／SLG　4M、B・B

全投票平均点	6.5566
本誌の平均点	6.5

ゲームの舞台設定とか雰囲気はとってもいいんだけど、どうもイマイチのめり込めないんだよね。BGMもなんか単調だし、コンピュータの頭も悪いし……。設定自体がＳＦファンタジーぽくて、呪術とかなんとか出てきちゃうから一般的な戦国シミュレーションとかを期待してたらガッカリするんじゃないかな。（宮城県・小野山真・16歳）　このゲームは強力な武将を妖力で兵糧攻めにして味方にすれば、あとは雪ダルマ式にエンディングまで一直線。だからすぐ飽きる。（大分県・藤澤英一・20歳）
★ルールが簡単でいいんだけど、もの足りないかなぁ。

★新馬紹介

期待していた新馬のデキはどうだ？今月はホープがなかなか多いぞ。

37着　前回—　エイリアンストーム

セガ　'91・6・28　6,000円／ACT／4M

全投票平均点	7.4081
本誌の平均点	7.5

ゴールデンアックスの流れをくんでいるだけに、やはり中毒症状が出るゲーム。３Ｄ画面のシューティングやエンディングのダンスもよい。せっかくだからオリジナルの中ボスとかがあと２〜３体いれば、もっと長く遊べたんじゃないかなぁ。（石川県・林和彦・21歳）　移植はほどほどにできてるんだけど、細かい部分の演出がかなりカットされているため、思ったより面白くなかった。３Ｄ面も、ただ単に弾を撃ってるだけで迫力不足だし……。２人プレイもイマイチ。（奈良県・大野裕成・23歳）
★展開が単調という声もあるけど、まあいいデキだぞ。

41着　前回—　ファステスト・ワン

セガ　'91・6・28　7,500円／RAC　4M、B・B

全投票平均点	7.2222
本誌の平均点	6.25

コーナーリングがとってもシビアだから、「スーパーモナコ」に慣れているとすごく戸惑うだろうね。敵車もバシバシとは抜けないし、決まった速度内でしかコーナーを抜けず、かなり実物を再現しているといえる。ただしエンジン音は「モナコ」のほうが上。Ｆ１ファンならわかるゲームだ。（埼玉県・石崎昇・23歳）　とにかく難しすぎる。コースによっては予選が通過できない。凝り方はそれなりにいいのだが、やる気を起こさせなくなるほど難しいのはよくない。（神奈川県・紫原英明・17歳）
★とにかく賛否両論。ゲーム性よりリアル派のゲームだ。

65着　前回—　ファイアームスタング

タイトー　'91・5・31　6,800円／SHT／4M

全投票平均点	6.4545
本誌の平均点	6.5

このゲームは雑誌の写真映りが悪くて損をしていると思う。実際動いているのを見ると、背景の動きのキレイさにすごく感心させられる。ＭＤ版ではボスがどの面も戦闘機になってしまったのが残念。ゲーセン版は潜水艦とか戦車がいたのに……。でも好きだ。（東京都・崔ふみひで・23歳）　こいつはなかなかの佳作なんじゃないかな。背景の多重スクロールや敵の動きなど、けっこうよくできてるんだよね。まあちょっと地味かもしれないけど、シブイ味があるゲームだ。（京都府・長門定・18歳）
★いまいちパッとしないけど意外とよくできたゲームだ。

70着　前回—　レッスルウォー

セガ　'91・6・28　6,000円／SPT　4M

全投票平均点	6.2962
本誌の平均点	6.5

キャラクターは大きくて迫力はあるけど、いきなりブレーンバスターなどの大技ができてしまうので、プロレスという感じがうすい。連打でゲームが決まるため指が異常に疲れるが、連射パッドを使ってはいけない。なぜなら30分で終わるから……。（静岡県・青木哲也・18歳）　非道い、ひどすぎる！　あのパッケージでプロレスファンのサイフを緩めさせといて、キャラはギクシャクしてるし、大味だし。他のソフトにくらべて安いとはいえ、２年も待ったのに……。（宮城県・高橋慶人・21歳）
★対戦はまあいいんだけど、１人でやるのはつらいかな。

場外馬券場　馬主の声

●「ダライアスⅡ」の新品を2,980円で手にいれた。いろいろなことをいわれたソフトだが、この値段ぐらいの価値はあるだろう。（東京都・玉野英明・20歳）
●なんかNCSのゲームの点がオレの評点よりかなり高いね。NCSびいきの人が多いのかな？　でも「ラングリッサー」はいいね。（秋田県・佐々木禎文・21歳）
●「ラスタンⅡ」は面白くない。金返せ。定価では絶対買うな(笑)。フリーコンティニューならもう少し評価が変わったかもね。（大分県・宇田津知春・21歳）
●「獣王記」のクマさんがかわいいので９点をさしあげよう。今度は竜の代わりにエリマキトカゲやコアラ、パンダもよいと思う。（京都府・藤田博之・15歳）

【誌上欄外レース場】　まずはゴメンナサイ。先月号で出した「スーパーモナコ」鈴鹿タイムトライアルの新記録（44秒65）を出したのは藤岡尚志くんとあったけど、あれは前岡尚志くんの間違いでした。ホントにゴメンね。キミの記録には賞金首２本をつけてるけど、まだ破られてないぞ。あまりの高タイムゆえにもう破れるものはいないのか？　次号以降この小企画は拡大するから、まだまだこいよ！

▲穴馬紹介 「これまた不思議」の穴馬だ。

44着 前回41着 **魔物ハンター妖子**

メサイヤ(NCS) '91・3・22
6,500円 ACT 4M

全投票平均点	7.1034
本誌の平均点	6.0

本誌でこのゲームの記事を見たときは「グラフィックも悪いし、こんなゲームおたく野郎のゲームだ!」という先入観にとらわれていた。だが、いざやってみると妙にハマッた。難易度は高いが、やる価値はあると思う。(兵庫県・橋本哲弥・15歳) 一部の人が期待してたが、見事に期待ハズレだったおそ松くん並ゲーム。意味不明なBGM、ザコキャラな感じのボスキャラ、セコイ面クリアデモと地味な画面、明らかに手を抜いたとしか思えない。メサイヤどうしたんだ。(青森県・高橋大助・15歳)
★なぜこのゲームの点が高いのかはBEメガでも謎だ。

✖ハズレ馬券紹介 オーシット!!

110着 前回102着 **ズーム!**

セガ '90・1・13
5,500円 PUZ 2M

全投票平均点	4.6918
本誌の平均点	6.75

超タンパクなゲーム。どこにパズル要素があるのか、まったくわからない。2人でやるほうが1人のときより大変なのも、けっこうムカつく。(福岡県・横山貴・18歳) このゲーム、まず絵はキレイである。でも音楽がすべて同じでつまらない。タイルを囲むだけというアイデアは斬新でいいが、すぐに飽きる。もうひとひねり……。(山形県・高橋和弥・14歳) あまりに変化に乏しい内容、奥にいくとなにがなんだかさっぱりわからなくなる画面構成。700円でも大損だ。(神奈川県・川村正之・18歳)
★ふつうパズルものはハズレないんだけどこれは別かな。

●その他不人気馬紹介

新作が入るたびに落ちていくかわいそうなソフトたちは?

94着 前回88着 **ダーウィン4081**

セガ '90・4・7
6,000円 SHT 4M

本誌	5.5381
読者	6.5

アイデアは非常にいい!自機が進化で変化する。しかも突然変異でごっつう強いものになったときはスゴクうれしい。しかーし! パワーダウンや敵のいやらしい攻撃には閉口する。改良して続編を。(埼玉県・百目鬼弘・26歳)

97着 前回91着 **マージャンCOP竜**

セガ '89・12・14
5,500円 TAB 2M

本誌	5.3928
読者	5.75

1日で終わるのは必至の麻雀ゲーム。ツミコミ等の技がほぼやり放題で、麻雀とは違う何か別のものになってしまっているような気が……。あと、マニュアルの竜子の絵はなんかコワイんですけど……。(大阪府・川端宏直・20歳)

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

ふっふっふっ。今回は増ページを記念してまたまた新しい予想ゲームをはじめるぞ。新ゲームは名づけて「着順予想ゲーム」だ。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクされるかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというものだ。今月は話題の移植ソフト「ポピュラス」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。はたして「ポピュラス」は何着にランクインするか、右のように書いて送ってくれ。当選発表は誌上でするぞ。

ポピュラスは何着だ?

今月の着順予想

編集部予想は28着だ(?)

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(海外モノもOK)をあげちゃおうというゲームだ。今回は待望のレースゲーム「アウトラン」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。当選発表は誌上でするよ。

今月のオッズ予想

これはやっぱり高得点になるのかな?

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

今回は参加してくれた人の中から5名様に、最高のアメフトゲーム「JHON MADDEN FOOTBALL」と好きなソフト1本のセットをプレゼント。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで!)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は10月6日だぞ。

今月のドッグフード!

こいつは最高のアメフトだぜ

BE・メガ編集部総評

先月の「アドバンスド大戦略」が初の9点台という高得点でトップを取ったと思ったら、話題の新作「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」があっさりそれを抜くかたちに! だが、今後「ソニック」に対する批判も出てきそうなので、次回の順位はどうなるかわからないところだ。また来月登場予定の「ベアナックル」「アウトラン」がどこまで上位にくいこんでくるかもけっこう興味深い。次も目が離せないぞ。

オッズ表C

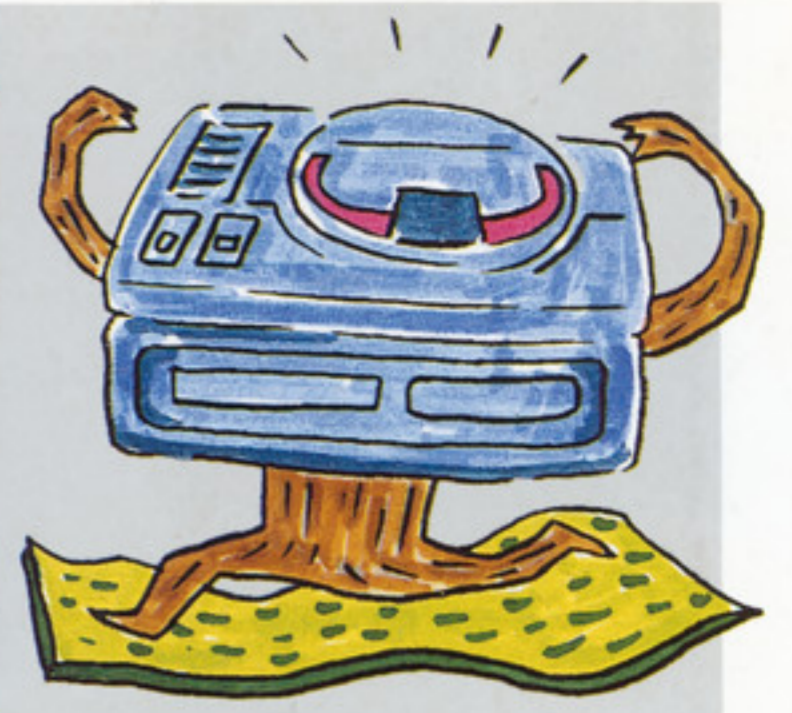
順位	前回	ソフト名	全投票平均
78	72	スペースハリアーII	6.0026
79	70	バーニングフォース	5.9893
80	74	時の継承者ファンタシースターIII	5.9623
81	75	大旋風	5.9314
82	73	ESWAT	5.8976
83	76	まじかるハットのぶっとびターボ!大冒険	5.8571
84	77	クラックス	5.8444
85	79	モンスターレア	5.8266
86	78	ウィップラッシュ	5.7477
87	83	サイオブレード	5.7401
88	84	アローフラッシュ	5.7162
89	86	クラックダウン	5.6611
90	82	スーパーリアルバスケットボール	5.609
91	87	DJボーイ	5.5808
92	89	TEL・TELまあじゃん	5.5681
93	69	火激	5.5666
94	88	ダーウィン4081	5.5381
95	81	JUNCTION	5.5238
96	80	究極タイガー	5.5142
97	91	マージャンCOP竜	5.3928
98	92	孔雀王2幻影城	5.3668
99	90	ファットマン	5.3235
100	85	FZ戦記AXIS	5.306
101	93	ニュージーランドストーリー	5.2448
102	94	スーパーサンダーブレード	5.1645
103	96	ランボーIII	5.151
104	97	アトミック・ロボキッド	5.0909
105	95	ファイナルブロー	5.0833
106	99	ヘビーユニットメガドライブ・スペシャル	4.851
107	100	アレックスキッド 天空魔城	4.8142
108	98	インセクターX	4.7692
109	101	AMBITION of CAESAR	4.7647
110	102	ズーム!	4.6918
111	103	史上最大の倉庫番	4.6865
112	105	北斗の拳新世紀末救世主伝説	4.574
113	104	スペースインベーダー'90	4.5555
114	107	スーパーハイドライド	4.4869
115	106	獣王記	4.4668
116	108	四天明王	4.0163
117	109	カース	3.8761
118	110	おそ松くんはちゃめちゃ劇場	3.4634
119	111	XDR	3.2953
120	112	ラスタンサーガII	3.1785

オッズ表C 寸評

たぶん手を出さないほうが身のためだろうというオッズ表Cのソフトだけど、まずは前回の新作だった「火激」が大きくランクダウンしているのが目につく。ようやく落ち着いた評価が出たといった感じか? また「究極タイガー」「AMBITION of CAESAR」が落ちていく一方なのも気になるところだ(う〜む)。で、注目の(?)ビリ争いだが、「ラスタンサーガII」がついに4ヶ月連続の栄冠に輝いてしまった。当分この地位は「ラスタンII」のものか? 次回はどうだ!?

【誌上欄外レース場】 さて、今回はF1野郎に新たな戦いの場を提供するぞ。詳しくは次号でページをとって説明するが、ヒューマンの「ファステスト・ワン」を使った本格的タイムトライアルを開始するぞ。しかもこいつはヒューマンの開発者自らがみんなの挑戦を受けるうえ、商品も盛りだくさんというおいしい企画なのだ。参加したい野郎どもは、いまから鈴鹿のテストランで腕を磨いとけよ。

WORLD WIDEな情報を先取り

BEメガ NEWS & INFORMATION

スクープ

セガ・ファルコム、ソニックなど新会社設立 MEGA-CDの価格と発売日も発表

セガとファルコムが合体して新しいゲームに期待

去る8月27日に開かれたセガの戦略発表会が行われた。中山社長をはじめとするセガ首脳陣は、AVAC構想を掲げ、この中心にMEGA-CDを位置づけ、今後期待されるマルチメディアに向けての戦略展開や「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を引き続き今年後半も戦略的に盛り上げることを発表。

新作「BRANDISH」。移植されるかも？

同時に新会社の設立も発表した。今回設立されたのはセガ・ファルコム、ソニック、シムスの新会社3社だ。

セガ・ファルコムはイースシリーズやドラゴンスレイヤーシリーズなど名作ゲームを数々世に送り出している日本ファルコムとセガの共同出資して新会社。社長には日本ファルコムの社長、加藤正幸氏が就任。加藤社長は「セガのシステムとパワーにファルコムのアイデアとフィーリングを伝えて新風を吹き込みたい」と語った。セガ・ファルコムの具体的な活動はまだ先になりそうだが、メガドラユーザーが、参入を心待ちにしていたファルコムとセガの共同作業だけに今後、移植作やメガドラオリジナルに期待がかかるところだ。

「これからはAVAC」と今後セガの戦略を話すセガ・エンタープライゼスの中山隼雄社長。

セガ・ファルコムの加藤正幸社長。「人材を募集します」。

新会社ソニックはすでに新ゲーム開発に着手

一方、ソニックは30万本の大ヒットを飛ばした「シャイニング&ザ・ダクネス」を開発したクライマックスとセガが共同出資した新会社でクライマックスの高橋宏之氏が社長に就任。メガドライブに不足気味なシナリオ性のあるゲームを中心に開発を進め、広報やソフト戦略でもセガに協力しメガドライブを盛り上げていくとのこと。またG.Gで「ファンタジーゾーンGEAR」を発売した元サンリツ電気の重田守氏が社長のシムスもセガの関連会社として設立した。

クライマックスでおなじみ。ソニックの高橋宏之社長。

3社のうちソニックはすでにクライマックスと共同で「シャイニングフォース」という戦略シミュレーションゲームを制作中という。この「シャイニングフォース」、シャイダクの続作と思われがちだが、「それを裏切るかたちにしたい」と高橋社長。12Mの大容量をふんだんに使ったゲームなのだ。なお、詳しくは70、71ページに！

首脳が堂々勢ぞろい。今後、メガドラの行方は如何に。

シムスの重田守社長。シムス独自でのゲーム開発も行う。

12Mの大作として期待される「シャイニングフォース」。

発売は12月1日、価格は5万円を切る

メガドラユーザーが非常に待ちこがれているMEGA-CDの発売日と価格が、この発表会で発表されたのだ。12月1日前後に発売され、価格は5万円を切る4万9,800円。

おもちゃショーで公開されたものより高さが低くなっているうえ、高速ピックアップ機能としてアクセスから1秒が、0.8秒に短縮されたのだ。

なお、すでに「PCエンジンDuo」は5万9,800円と発表されている。

前よりちょっと薄くなったMEGA-CD。

本体と一体型の「PCエンジンDuo」。

RELEASE

マスター・オブ・モンスターズやビデゲーの音楽が多数発売!

今月は「マスター・オブ・モンスターズ」のようなシミュレーションの音楽から臨場感あふれるビデゲー音楽まで多数発売されるのだ。そのなかでいくつか紹介しよう。

ザッツ・アタリ・ミュージック VOL.II　CD

好評アタリミュージック第2弾はガントレット、ペーパーボーイなどの名作を収録。チープな音源だが、味のあるサウンド。SEコレクションもあり。

●ポニーキャニオン/9月21日発売/2,500円

キング・オブ・ザ・モンスターズ・クイズ大捜査線/SNK　CD

NEO-GEOで大人気の「キング・オブ・ザ・モンスターズ」と、「クイズ大捜査線」を収録。SNKサウンドチームによるアレンジバージョンを1曲収録している。

●ポニーキャニオン/9月21日発売/1,500円

マスター・オブ・モンスターズ　CD

7月にメガドライブのゲームとして発売された「マスター・オブ・モンスターズ」のオリジナルCDが発売される。作曲は松尾早人。音楽監修はすぎやまこういちが担当。

●東芝EMI/9月13日発売/2,500円

ヴィマナ・テキーパキ/東亜プラン　CD

東亜プランの正統派シューティングゲーム「ヴィマナ」とパズルゲーム「テキ・パキ」をカップリング収録。作曲者自身によるヴィマナのアレンジバージョンもあり。

●ポニーキャニオン/9月21日発売/1,500円

TVゲームの歴史 III—CAPCOM編—　LD

TVゲームの歴史カプコン編VOL.1&2を合わせてLD収録。1984年の「バルガス」から1987年「ストリートファイター」まで、カプコンの歴史が、この1枚でわかる。

●ポニーキャニオン/9月21日発売/4,900円

SSTバンドら多グループが登場! ゲームミュージックフェスティバル大盛況

去る7月30、31日の両日、中野サンプラザホールで「ゲームミュージックフェスティバル'91」が開催された。今年のフェスティバルは、GAMADELOC、S.S.T.BAND、J.D.K.BAND、矩形波倶楽部、ALFH LYRAの豪華メンバーが総出演。ゲームミュージックファンにとっては応えられないコンサートとなった。

すっかりおなじみとなったS.S.T.BANDは「20曲メドレー」でいきなり強烈なインパクト。J.D.K.BANDは「イース」「ソーサリアン」を披露。途中にはミス・リリアの杉本理恵も応援で登場。会場の声援も高まり、すっかり盛り上がってしまった。カプコンのALFH LYRAは大人気のビデオゲーム「ストリートファイターII」を演奏。

今回のイベントはゲームメーカーとレコード会社、わけ隔てなくおこなわれた。これからもこんなコンサートをどんどんやってほしいね。

迫力あるバンド。やっぱりデーターイーストGAMADELIC。

ディズニーの最高傑作「ファンタジア」11月1日に初のビデオ化

メガドライブでも発売が予定されている「ファンタジア」、実は11月1日にディズニー・ホームビデオ・ジャパンからビデオ化して、限定発売されるというのだ。

この「ファンタジア」がビデオ化されたのは実は初めて。

「ファンタジア」はクラシック音楽とアニメーションの融合という世界初の試みを成し遂げた作品である。DHVではこの「ファンタジア」によって音楽と映像を結びつけた展開を行う。今回はその第一作目として期待されそうだ。

3本の短編アニメビデオとなっていてそれぞれ価格は3,400円なのだ。

この「ファンタジア」は、「ドナルドとおとぼけグーフィー」「ミッキーとなかよしプルート」「プーさんのきらきら星」の3本構成。

イベント情報 CSG新作発表会には目玉のソフトがいっぱい!

第9回CSG新作発表会MD/GGラインナップ

女神誕生(アイ・ジー・エス)/乱世の覇者(アスミック)/エル・ヴィエント(ウルフチーム)/アリシアドラグーン、LUNAR[CD-ROM]、天下布武[CD-ROM](以上ゲームアーツ)/スーパーファンタジーゾーン(サン電子)/レンタヒーロー、戦場の狼II、スパイダーマン、ブロックアウト、ワンダーボーイV、モンスターワールドIII、忍者武雷伝説、アックスバトラー—ゴールデンアックス伝説[GG]、アーリエル[GG](以上セガ・エンタープライゼス)/魔王連獅子、ルナーク(以上タイトー)/ノスタルジア[CD-ROM](シュールドウェーブ)/スクラップファイトMD(東亜プラン)/ファイティングマスターズ、タスクフォースハリアーEX(トレコ)/ギャラガ'91 ローリングサンダー2(以上ナムコ)/ソーサルキングダム(以上メサイヤNCS)/イースIII(日本テレネット)/中嶋悟F1 HERO GRAND PRIX(バリエ)/ダブルドラゴン、アンデッドライン(以上パルソフト)/鋼鉄帝国、デトネーターオーガン[CD-ROM](以上ホット・ビィ)

CSG新作発表会(一般ユーザーは9月23日のみ)

9月18日　北海道玩具人形総合見本市(アクセス札幌)

9月20日　西日本玩具見本市(福岡国際センター)

9月23、24日　池袋サンシャインシティ・ワールドインポートマート4F

岡山放送「BEメガワールド」

9月はセガの「モンスターワールドIII」、コンパイルの「GGアレスタ」の放送が予定されている。特に「GGアレスタ」は、ゲームギアでは初の登場。毎週金曜日、好評放送中。

特別 夏休みイベントレポート レポ

メガドラ新作には来場者もビックリ！ IBMソフトの世界も深まったかな？

IBM情報科学館
—東京・大手町—

8月11日から17日までの１週間、東京・大手町にあるＩＢＭ情報科学館では、テラドライブ体験コーナー(後援・BEメガ)が設けられた。

ＩＢＭ情報科学館では７月20日から９月１日まで夏休みのキャンペーンとして各種イベントを開催していた。来場者は小中学生が中心だったが、休日などは家族連れも多く、会場はほのぼのとした雰囲気になっていた。

このＩＢＭ情報科学館の場所は東京のど真ん中。周りはいつもビジネスマンばかり。この科学館のなかにはＩＢＭのマシンがズラリと並べられていて、いろんな情報が検索できるんだ。そのほかにも、昔のコンピュータから現在の最先端の技術まで詳しく勉強できるのだ。もちろん、勉強ばかりではなくゲームの体験コーナーなども随時開催される。

このテラドライブ体験コーナーではテラドライブが５台設置された。「なんだ５台だけ」と思いがちだが、テラはメガドライブとＩＢＭのゲームが同時に使える（２ＣＰＵ搭載のため）のだ。ということは、一度に10人がゲームを楽しめるというワケ。海外パソコンゲームと発売前のメガドラソフトがプレイできるこのテラを不思議に思っている人もいたようだ。

こんなイベント、たびたびやってほしいと思っている人もいるかな？　要望があれば、また開催したいもんだね。当然、新作ソフトもそろえてね。

夏休みということもあって小中学生の来場が中心だった。メガドラの新作には満足。

ここが東京・大手町にあるＩＢＭ情報科学館、通称「THINK POCKET」だ。

なんと、テラドライブは老若男女を問わず楽しめるゲームマシンなのだ。

「デビルクラッシュＭＤ」ほか「モンスターワールドIII」などＭＤの新作は大人気。

すっかり恒例となったゲーム大会は大盛況!!

ゲームザウルス'91
—名古屋—

8月６、７日に名古屋の吹上ホールで開催された「ゲームザウルス'91」は今年も大盛況であった。

この「ゲームザウルス'91」は中京テレビが主催のイベントでメガドライブからファミコン、スーパーファミコンなどまで数々の新作ゲームソフトが展示された。今年もセガをはじめサードパーティーから多数出展。また、すっかり恒例になったゲーム大会も開催されていた。

セガのブースはやはり大人気。新作ソフト多数が動いていた。

豪華商品をめざして日頃の成果を試す！

ストリートファイターII ゲーム大会
—東京・池袋—

8月６日、東京・池袋のサンシャインシティで「ゲーメスト杯争奪ストリートファイターIIチャンピオンシップ」が開催された。「ストリートファイターII」はカプコンの人気ビデオゲーム。そのため、出場者はみな日頃ゲームセンターで鍛えているマニアばかりだ。レベルも非常に高くなっていた。

人気ゲームだけあって出場者の目の色もちがう。

F1のド迫力にマッチしてメガドラソフトも堂々と展示？

THEワールドグランプリFAIR
—岡山—

8月３日から11日まで１週間、岡山の「ＣＯＮＶＥＸ岡山」で開催された「ＴＨＥワールドグランプリＦＡＩＲ」。セガからメガドラのゲームを展示すると聞いて、さっそく現地へ飛んだのだった。

このイベントが開催されたＣＯＮＶＥＸ岡山は丘の上にあるかっこいいホールなんだ。やはり、夏休み中ということで家族連れが圧倒的に多かったが、一方でカップルのデートコースになってたりなんかしていたのだ。ということで、セガのブースでも女の子がいて、華やかな感じであった。

そのセガのブースにはメガドライブ、ゲームギアが置かれ、アウトラン、スーパーモナコＧＰなどがプレイできた。とくに、スーパーモナコＧＰをＦ３で体感できるマシンは大人気であった。

となりではここでしか買えないオリジナルグッズが多数販売され、売り切れも続出していた。

セガコーナーではメガドラやG. G. でスーパーモナコＧＰやアウトランがプレイできた。

なんと最終日にはマッチこと近藤真彦さんも登場！会場内は大勢の人で盛り上がった。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

シャドー・オブ・ザ・ビースト
スパイダーマン
忍者武雷伝説
DANA女神誕生
アイラブドナルドダック
乱世の覇者
ローリングサンダー2
デビルクラッシュMD
ヘビーノバ
アンデッドライン
中島悟F1 GRAND PRIX
ツインクルテール

シャドー・オブ・ザ・ビースト

●ビクター音産／12月発売予定／価格未定／ACT／8M

異世界を彷徨う一匹の凶獣となれ！

英国発・世界最高峰超美麗格闘ゲームがついにメガドラで登場だ。Amigaユーザーをとりこにしたグラフィックスをまずはご覧あれ！

世界一ゲームにうるさいAmigaユーザーをとりこにし、また、全世界のゲームファンを震憾させた超美ゲーム、それが「シャドー・オブ・ザ・ビースト」だ。その移植版が、この冬メガドラに登場する。

ゲーム内容は、サイドビューの殴る蹴るアクション。だが、そこは英国1のこだわりソフトハウスであるPsygnosis社のゲーム、並みのデキじゃないぞ。

オリジナルで最も衝撃的だった、13重スクロールする幻想的な背景もできる限り、忠実に再現している上に、メガドラの能力を生かしたキャラの動きは、オリジナルをも超えた！

また、単に殴る蹴るだけでなく、各所で出現するアイテム（武器・薬・魔法など）を使って、強敵やトラップをくぐり抜けてゆくところなんかは、RPGとして見ても一級品。しかも、RPG要素はオリジナル版よりもスケールアップさせているというんだから、期待はいやがおうにも高まるぞ！

今後も詳しい紹介をしていく予定だから、ワクワクしながら待っててくれっ！

行く手をさえぎる巨大な「手」。ビーストから逃れるには？

おっと火が！……しかし、こんなトラップはまだ序の口だ。

敵も野獣！ 自分も野獣!!

幼い頃、邪悪な野獣の化身「ビースト」にさらわれ、おぞましい生命体にと変貌してしまった主人公。彼は、その忌まわしい過去と決別すべく、ビーストを葬り去るための旅に出た。

襲いかかる獣！ 巧妙な罠！ 魔性の影！果して彼は、自らの手を血に染めながらも、未来を切り開くことができるのか!?

こいつが主人公。ビーストの力と敏捷さの代償に得た体……。

野獣なんかにやられる訳にはいかない！

ハシゴを登ると、そこには……。

迷宮のようなマップ。アイテムを取ったら最短距離で突き進むのみ！

得体の知れない巨大な翼竜。多種多彩な野獣に驚きの連続だ。

デカキャラ＝トラップか？ 細心かつ大胆なパッド操作が必要だ。アイテムはデカキャラが持っている場合が多い。気合いで倒せ！

スパイダーマン

●セガ／10月18日発売／6,000円／ACT／4M

梅ボシ食べてスッパイダーマン

多彩かつイカしたアクションが魅力の、異色のヒーロー「スパイダーマン」がGENESISからメガドラに殴りこみをかける！

「スパイダーマン」は、多彩なアクションと原作のアメコミキャラの魅力を前面に押し出した横スクロールアクションゲームだ。

「スパイダーマン」の魅力はなんといってもそのキャラの多彩な動き。最初はとっつきにくいが慣れてくると自在にキャラを操れるようになる。たとえば手から放ったクモの糸を使っての高速移動。これはジャンプしたときにタイミングよくボタンを押すと、地に足をつけずに空中を進むという方法だ。また壁をペタペタ登ったり天井をはって進んだりと様々な操作法も楽しめる。これが「スーパー忍」にちょっと似ていながらまったく違うこのゲームの最大の特徴だ。人によって向き不向きはあるかも知れないが斬新でユニークなアクションゲームであることは間違いないぞ！

STAGE 1

ステージ1は、巨大な高層ビルの前からはじまる。路上やビルの窓からちょっかいを出してくるギャング（？）をかわして、窓から工場の中へ侵入しよう。基本的なテクニックをじっくりマスターしながら進んでいこう。

こいつは1面の中ボス。けっこうあなどれない。後ろへまわりこめ。

各面をクリアするとこんなビジュアルが。悪の親玉KINGPINを追いつめろ！

STAGE 2

ステージ2の舞台は下水道の中。薄暗く不気味なグラフィックは臨場感バツグン。この面あたりから敵の種類、攻撃とも多彩になりプレイヤーを楽（苦？）しませてくれる。

こいつは2面の中ボス。カエルがモチーフになってるみたい。けっこう強い。

薄暗い下水道の中を進むスパイダーマン。雰囲気はバツグンだ。

STAGE 3

舞台は発電所へと進む。このステージ、それほど長くはないのだが、死角をついて飛んでくる中ボスに少々手こずるだろう。

3面は発電所だ。上空から強烈な電光が降ってきたりして、手ごわい！

きれいな奴だが死角をつくやな奴。

雲のような物体にのっているこいつは何者だ。

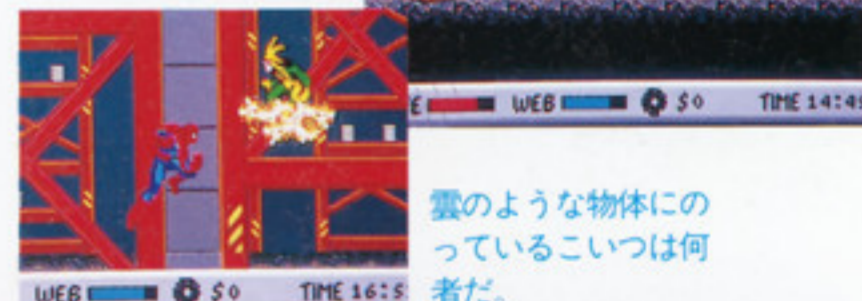
画面を彩る強者たち！

このクモのような野郎が1面のボスだ。ふところに入れ！

巨大な口を開けて襲ってくるこいつは2面の中ボスだ。大迫力!!

電気雲に乗った男の正体は、3面のボスだった！　しかし、なんていうかっこうしとるんだ。

筋骨りゅうりゅう、この男はいったい何者なんだ？　メチャクチャ強い!!

2面の最後に待ちうけているこいつは、巨大なシッポをふりまわしてくる。

忍者武雷伝説

●セガ／12月6日発売予定／価格未定／SLG／8M＋B・B

異色の戦国ＳＬＧがセガから登場！

信長打倒を果たさんと、忍者武雷とその仲間がついに立ち上がる！
凝りに凝った演出は、今までの戦国SLGとは一線を画すデキだぞ。

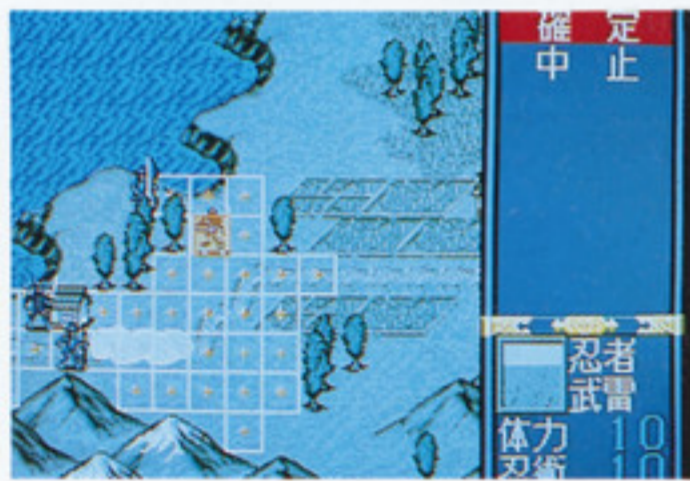
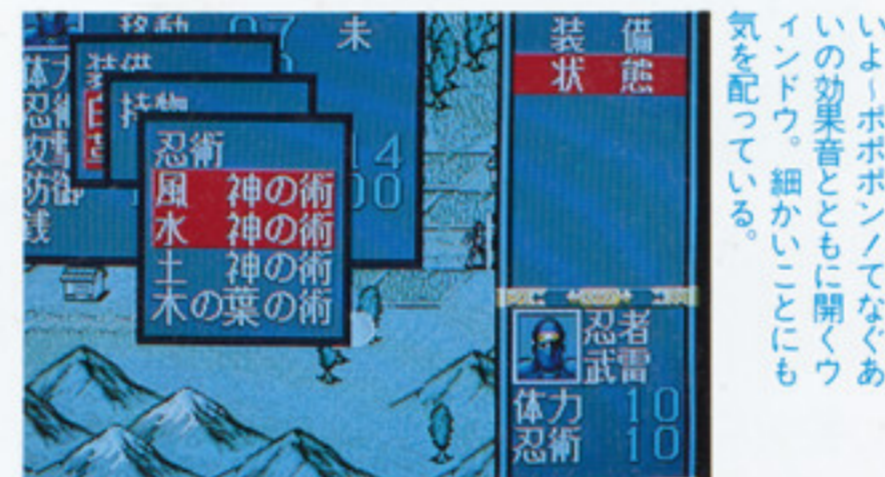
この「忍者武雷伝説」は、戦国時代を舞台とした全10章からなるシナリオを順々にクリアしていき、最終的に信長を倒すことが目的のシミュレーションゲームだ。このゲーム、一見したところではスクエアヘックスを採用した比較的オーソドックスなシミュレーションの形をとっている。ただ、キャラクターどうしの戦いを中心に描かれているところが他のシミュレーションと大きく違う点なのだ。ユニットどうしの迫力ある戦闘シーンはまさにシネスコサイズ(古い！)の映画を観ているかのような感覚に陥ること間違いなしと断言してしまおう。

また、主人公である忍者の武雷が道場で己の技を磨くことで新たな忍術が使えるようになっていたりと、RPG並みにユニットに成長や個性を与えているのもプレイヤーにぐっと感情移入させるうまい作りとなっている。

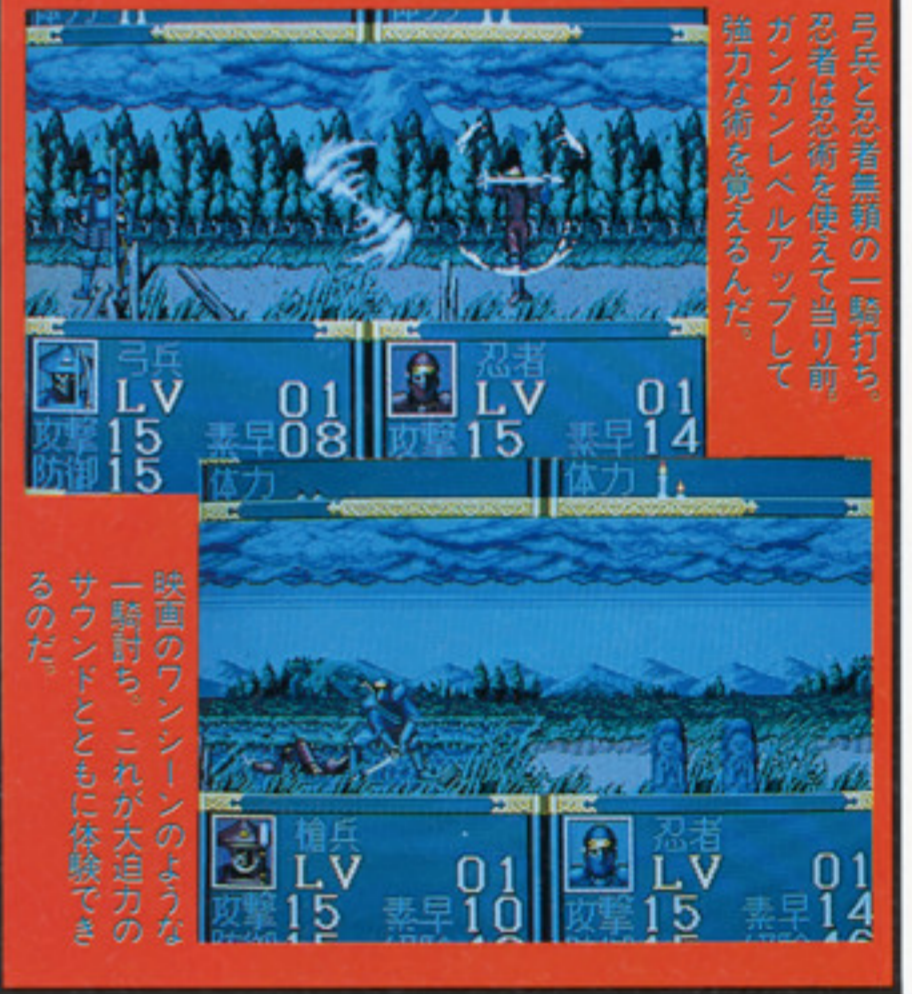
しかし、何といってもこのゲーム最大のウリといえるのが大容量8Mをフルに使いきった演出部分じゃないだろうか。各章ごとに取りこみ画面のビジュアルシーンが挿入されているのもそうだけど、特に純日本風なBGMやサンプリングをガンガン使った迫力の効果音は必聴モノ。セガ側によればサウンド関係だけで2M(！)近くの容量を割いているというから、力の入れようもわかるだろう。

ゲーム自体もていねいに作られているので、シミュレーションファンならずとも目が離せない1本だぞ。

章の初めにはこんなマップが出る。全10章。章を進んでいくうちに仲間も増えるぞ。

いよ～ポポポン！なぐあいの効果音とともに開くウィンドウ。細かいことにも気を配っている。

スクエアヘックスのフィールド画面は、操作性もけっこういい。流れる雲が日本的情緒を感じさせる(？)。

各シナリオに用意されている宿屋や道場に寄ることで、体力を回復したりレベルアップさせることができる。

目と耳に訴える迫力の戦闘シーン!!

弓兵と忍者無頼の一騎打ち。忍者は忍術を使えて当り前。ガンガンレベルアップして強力な術を覚えるんだ。

映画のワンシーンのような一騎討ち。これが大迫力のサウンドとともに体験できるのだ。

DAHNA～女神誕生～

●アイ・ジー・エス／12月発売予定／8,900円／ACT／8M

血わき肉踊る正統派アクションだ！

アイ・ジー・エスがメガドライブ参入第一弾としてお送りする、「DAHNA(ダーナ)～女神誕生～」は、バリバリの横スクロールアクションで、剣、槍、モーニングスターなどで群がる魔物をブッタ斬るといったゲームだ。

しかもサーバントキャラクターとよばれる新システムの採用により、ダーナは駿馬プレイヴァリーや有翼獣グリフォン、果ては巨人キドに乗って大空に陸にと大暴れができるのだ。

駿馬プレイヴァリーに乗って坂道を駆け降りるダーナ。

師匠である魔術師マッシュを発見。早く助け出さねば。

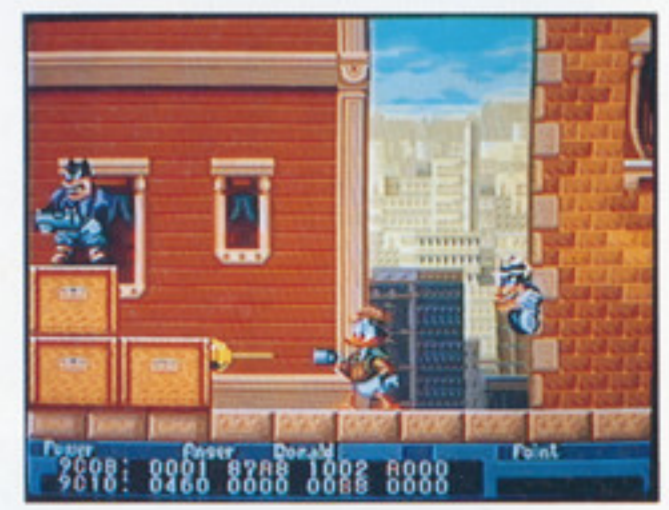
巨人族の生き残りキドだ。助け出せば頼もしい味方になるぞ。

アイ ラブ ドナルドダック

●セガ／年内発売予定／価格未定／ACT

今年の冬はドナルドが主役だぞ！

去年の11月に発売され一大センセーションを巻き起こしたミッキーマウス2に続くディズニーゲーム「ドナルドダック」がついに日本での発売が決定されたぞ。元気なドナルドが画面せましと活躍するこのゲーム、要チェックだぞ。

ミッキーと同じスタッフだけに動きがとてもいいぞ。

こいつはボスか？　さまざまな敵がいそうだぞ。

乱世の覇者

●アスミック／11月発売予定／9,800円（予価）／SLG／8M+BB

800近い乱世の武将と激戦を繰り広げる

黒田幸弘がゲームデザインをした超本格的、戦国シミュレーションがこれだ。

戦国時代に実在した数々の武将と戦い、領地を拡大、ついには日本全土を統一する、いわゆる戦国シミュレーション「乱世の覇者」。

このゲームでは、まず12人の武将から好みの人物を選び、スタート。武将の領地によって、すでに領地を統一している武将もいれば、独立勢力を倒し領地統一から始めなくてはならない武将もいる。領地を統一すると小大名となり、領土を拡大して100万石になると戦国大名となる。1ターンが春・夏・秋・冬の季節ごとに5つのフェイズ（更新・軍備・政略・作戦・合戦）が用意されていることは前号でも紹介したが、ちょっとまた整理してみよう。

更新フェイズは、収入減となる火事や飢饉、新武将の誕生や謀反などがある。イベントによっては内政に影響するので、領土の拡大だけでなく、国内の状況もしっかりと把握しておかないとならないのだ。軍備フェイズは武将の俸禄を上げたり、兵の募集、鉄砲の購入をするフェイズ。政略フェイズでは内政として城の普請、治水開墾、楽市楽座、臨時税収。外政として他武将との同盟、敵武将の引き抜き、領地内での部隊の移動といった命令を下せる。合戦のための計略をするのが作戦フェイズ。ここでは忍者の派遣、作戦行動の命令ができる。そして敵武将と戦うのが合戦フェイズだ。オートとマニュアルの選択ができ、マニュアルの場合、陣形を選んだりできるのだ。また、軍備、政略、作戦の各フェイズは敵の情報が見れるのだ。

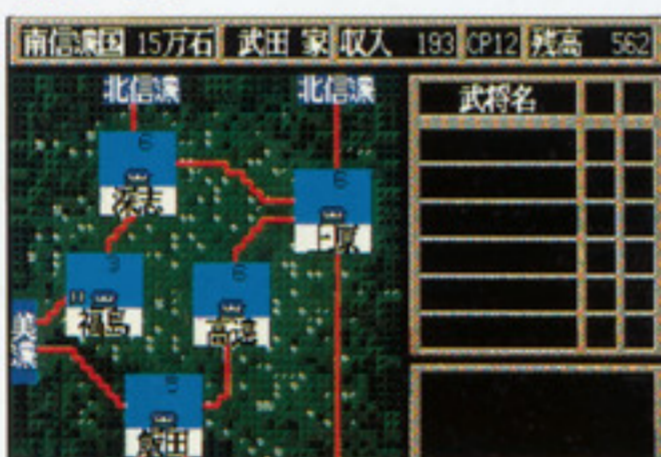
タイトル画面にも、戦国時代の雰囲気がたっぷり。ゲームにすんなり入っていけそうだ。

各フェイズのコマンド操作は、とてもわかりやすくなっているのでうれしいのだ。

歴史上の城、戦場がそのまま登場！

800人近い武将たちも実在した人物で、なおかつ各領地の城も実在している城なのだ。

武蔵の国（今の東京）は、城が強固で攻めるのがつらい。

武田信玄の好きだった高遠城もこの南信濃の国にある。

パソコン版とのちがいは？

このゲームはパソコン版システムソフトの「天下統一」の完全移植版だが、完成度の高いパソコン版にさらに細かな工夫がなされている。音声合成がそれである。城の普請や合戦のシーンなどでは、兵隊のかけ声が「ウォー」と鳴り響いたり、自分の番になると、馬の鳴き声で「ヒヒーン」いかにも戦国時代を思わせるように合図してくれる便利な工夫がメガドライブ版に新しく加えられている。

シミュレーションは時間がかかるだけに寝てても起こしてくれる。

史実通り有名な城、合戦場が戦さのポイント

信玄が越後の上杉謙信の進行を抑えるため、最初に手を延ばした北信濃（長野県）。

長篠の合戦！

尾張から信長、南信濃から信玄が、この場所でぶつかったのだ。

上杉謙信の千恵袋、宇佐美の居城春日山城。ここを落せば、越後へ侵入できる。

若干15歳の織田信長には初陣となった戦い。その頃の信長はまだただの武士だったのだ。

ストーリー

今から400年以上も昔、日本各地で多くの大名や豪族たちが天下統一を夢見て戦いを繰り広げていた。それぞれの大名たちは、歴史上でも有名な武将たちを引き連れ、勢力を拡大していた。この壮大な歴史絵巻をプレイヤーが自らの手によって行なうシミュレーションゲームが、この「乱世の覇者」。プレイヤーが操れる大名は、織田信長、上杉謙信、武田信玄、北条氏康、今川義元、朝倉義景、三好長慶、宇喜多直家、毛利元就、大友宗麟、龍造寺隆信、島津貴久の12人中の1人。これらの大名や豪族たちは日本史上有名な将たちばかり。内政・外政を巧に操り、数々の合戦を乗り越え武将たちは天下統一を夢みるのだ。

ローリングサンダー2

●ナムコ／11月19日発売予定／7,000円(予価)／ACT／８Ｍ

スパイ気分でGO!GO!GO!

今年の３月に業務用で発表された人気アクションゲーム「ローリングサンダー２」が、早くもメガドラに移植されるのだ!

「ローリングサンダー２」は、1986年に業務用で登場した横スクロールのガンシューティングアクション「ローリングサンダー」の続編。今年の３月に業務用として発表されたものだ。

前作「ローリングサンダー」の魅力は、1960年代のアメリカを舞台にしたスパイ映画のような雰囲気に、シビアな操作性、ジャズのBGMなど渋い魅力があふれるゲームだった。その流れを受け継ぐ「ローリングサンダー２」が早くもメガドライブに移植されるなんて、ファンならずとも大いに楽しみだね。

ゲームの目的は、右にあるストーリーでわかるように復活した“ネオゲルドラ”を壊滅させることだ。もちろん、主人公は前作で活躍した“アルバトロス”と“レイラ”の２人だ。

ゲームシステムは自分が移動することでマップがスクロールしていく任意横スクロール。敵を倒しながら右方向に進んでいくというのが基本の形だが、状況によっては縦スクロールや強制スクロール、左方向への進行、スクロールストップなどいろいろある。そしてマップの最後にたどりつき、その画面内の敵を一掃すれば、めでたくラウンドクリアとなる。ラウンド数は業務用の８ラウンドに、メガドラではオリジナルラウンドが３つ加わって、全11ラウンドとなっている。やりごたえも十分だぞ。

プレイヤーの使える武器は標準装備としておなじみの拳銃、また別に装備できる特殊兵器では“マシンガン”や“ショットガン”、そして、メガドラ版にはオリジナル兵器として強力無比な“火炎放射器”が追加されているのだ。

主人公が２人いるので、当然２人同時プレイも可能。友達などといっしょにプレイすれば面白さが倍増することまちがいなしだぞ。スパイ映画的な緊張感を味わいたいなら、必ずチェックしてくれ!

プレストーリーデモ

20世紀末、各国の通信衛星が何者かに次々と破壊された。そのため情報は途絶え、世界中は大混乱に陥ってしまった……。

原因究明に乗り出したWCPO（世界刑事警察機構）は、この事件の背後にある恐るべき事実を突きとめた。なんと、壊滅したはずの悪の組織“ゲルドラ”が名を“ネオゲルドラ”と改め、再び活動を開始していたであった!

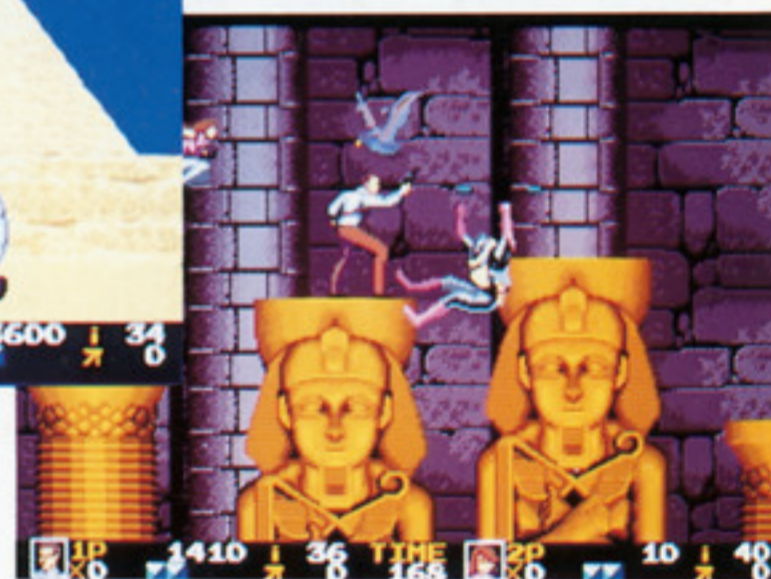
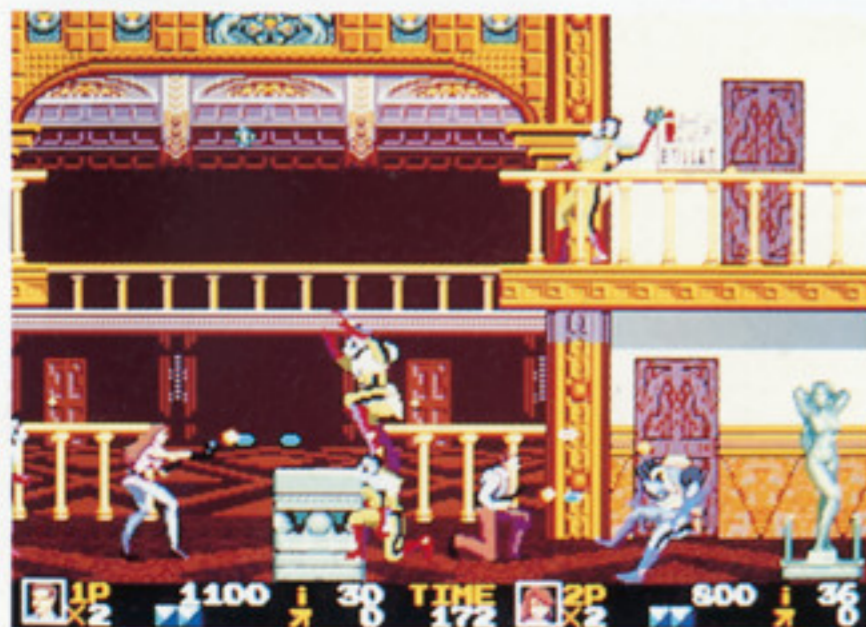
プレストーリーはビジュアルシーンで説明される。これは人工衛星が破壊されるとこ。

復活したゲルドラは、ネオゲルドラという分かりやすいネーミングになってる。

特殊工作部隊“ローリングサンダー”の腕利き工作員。メガドラ版では力を大いに発揮してくれるか？

前作では、最初は捕らわれの身となっていたレイラ。今回は最初から選択できるのだ。もちろん彼女も特殊工作部隊の一員だぞ。

なぜか舞台はエジプトに移ることもある。エジプトといえばピラミッドだ。

遺跡と思われる石像も出現する。この石像が攻撃してきたら恐いが、そんなことはない。

2人同時プレイは楽しい!

２人同時プレイでは協力してゲームを進めることができるので、１人のときより進めるかも。

２階からジャンプや飛び降りたり、ハイジャンプで２階に飛び上がるということもできる。

エレマスカーという敵は高電圧バリアーをはってくる。触ると非常にイタイ。

新兵器は火炎放射器だ

新兵器の火炎放射機だ。見た目、威力ともになかなかかと思われる。期待してまとうね。

デビルクラッシュMD

●テクノソフト／10月10日発売／6,800円／PIN／4M

ギャルズとともに美しいグラフィック！

着々と完成に近づくピンボールゲーム「デビルクラッシュMD」。今回は今までの情報をちょっと整理する意味で見せ場を紹介しよう。

さて、デビルクラッシュMD情報もいよいよ佳境に入ってきた。もうほとんど遊べる状態になっているので、プレイしてみた感想などを述べてみよう。

やはりグラフィック。写真を見てくれればわかると思うが、相変わらずのおどろおどろしいグラフィックはメガドラになっても健在だ。変身していく大顔面はもちろん、オリジナルのボーナスステージもホントにきれいで美しい。さすがテクノ、機種はメガドラでも、あの「ナグザット節」は忠実に再現されているのだ。

そしてスピード。これが速い速い。速くてゲームにならないとかじゃなくて、画面にたくさんのキャラが出てきても、フィールドの円盤が高速回転しても、少しも処理が重くならないのだ。あったりまえのことなんだけどこれはやっぱり凄い。

来月号ではいよいよ攻略をやるぞ。より確実な攻め方を紹介する予定だ。目指せ10億点！

見よ、この美しいグラフィックを！

これは１番下の画面だ。ボールがおっこちると笑われるところも忠実に再現されている。

初めは眠っている大顔面。嵐の前の静けさ？　右上のウォールポケットを狙え！

大顔面の表情に注目！

１番上の画面。ルーレットの回転が早くて気持ちいいのだ。なるべくボールを下の画面に落さないように！

大顔面が起きた！　それにつられてか、兵士もぞくぞくと登場。この兵士の動きがたまらないのだ。

完全に目覚めた大顔面。だからといってフリッパーが破壊されるとかいったことはないので御心配なく。

ギャルズクラブに新メンバー加わる

「CMガール」オーディション

8月10日、「ギャルズクラブ」としておなじみのCMガール第３期生のオーディションが行われた。

このオーディションにはテレビ長崎などのコマーシャルを見て多数の応募があった。当日は、12歳から16歳ぐらいまでの女の子を対象に書類審査に合格した15人によって第一次審査が行われたのだ。

テクノソフトの大園社長をはじめ、マスコミ関係者が審査を行い、最終的に決定するのだ。

KTN、テレビ長崎のアナウンサーの司会で軽快にオーディションが進められた。

オーディションの内容は自己PRとして特技を披露してもらい、次いで「アニマルバスケット」「旗揚げゲーム」を行い、審査員からの質問といった感じだった。

最初はみんな緊張気味だが、ゲームが終わったあたりからリラックスして笑顔が多くみられるようになっていった。

このオーディションに合格するとCMガールは本誌の広告でもお馴染みだとは思うが、本誌の広告にのっちゃう、あるいは、ポストカード、テレカ、ポスターに写真が載るほか、テクノソフトが行う数々のイベントに参加できる。

それに東京ディズニーランドに招待されるというごほうび付きというのだ。果たしてオーディションには誰が合格するのか。だれが晴れて「CMガール」になれるのでしょうか？

旗あげもぎこちないけど、一生懸命な姿がカワイイのだ。

ゲームとなればギャルズも入り、みんな楽しく「アニマルバスケット」。

審査員を前にして少々堅くなっているのかな？

前で歌ってくれた人などみんな個性的だ。

港のトレイジア

●RIOT日本テレネット／11月発売予定／8,700円／RPG／8M+B・B

恋と冒険のファンタジーロマンだよ

どこかほのぼのとした雰囲気を漂わせている「港のトレイジア」は、本格的ファンタジーロールプレイングゲームだ。

タイトルのトレイジアというのは、故郷で主人公の帰りを待ち続ける恋人の名前。このゲームは、18歳の少年が冒険の旅に出てから、7年後にたくましくなって帰郷するまでのお話なのだ。7年間というと、なんだかものすごい大長編のような感じだけど、実はそれぞれ完結した6つのシナリオに分かれている。どちらかというと短編集だね。本編には直接関係ないサブイベントも、たくさん用意されているらしく、色々楽しめそうだ。

おもしろいのは、主人公をめぐる恋の問題。トレイジアのほかにも、主人公を想う魅力的な女性戦士が登場するのだ。こちらのほうのバトルも見逃せないね。

主人公と恋人のトレイジア。幼馴じみの2人は港町で育った。

これからどんな冒険が主人公を待ち受けているだろうか。ワクワクするね。

タスクフォースハリアーEX

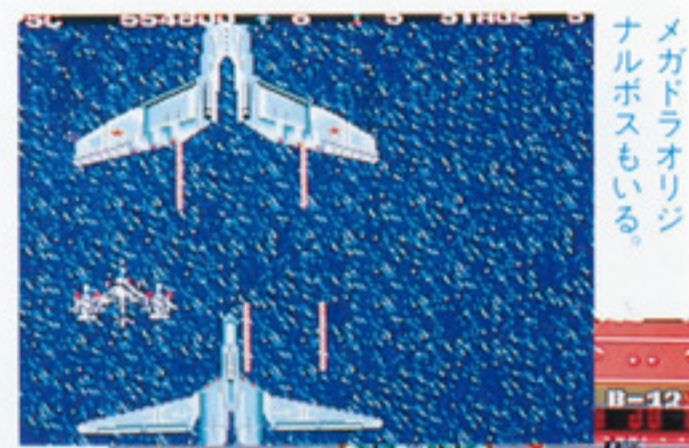
●トレコ／11月発売予定／価格未定／SHT／8M

ゲーセンで人気のシューティングだ

ゲームセンターで人気のあった、縦スクロール型パワーアップシューティング、「タスクフォースハリアー」が、「タスクフォースハリアーEX」としてメガドライブに登場するぞ。

なぜ「EX」がついているのか。それはアーケード版とは違う演出がなされているからだ。まず、美しいビジュアルシーンの挿入。これによって、ストーリー性のあるゲームに仕上がっている。次に、アーケード版にはなかった新しいボスが登場すること。そして、最終ステージがメガドライブのオリジナル面になっていることなど。

ゲーセンでクリアーした人も、再トライする価値ありだ！

美しいオープニングのデモ。

見送っている女性兵は戦士の恋人か。

メガドラオリジナルボスもいる。

アーケード版には未登場なのだ。

ファイティングマスターズ

●トレコ／12月発売予定／価格未定／ACT／4M

個性あるキャラクター同士の対決！

「ファイティングマスターズ」は、敵と1対1で戦う、いわゆる格闘アクションゲームだ。

プレイヤーは12種類のキャラクターのなかから、1人をセレクトして、そのほかの11人のキャラクターと戦っていくのだ。なかには長い鼻を使って功撃するゾウのようなヤツや、大きなハサミをもったザリガニみたいなキャラ、強力な炎を吐くドラゴンなどがいて、みんななかなか個性的だ。11人全員倒すと、大きなボスキャラクターとの対決が待っている。

そのほかに、プレイヤー同士の対戦モードも用意されているぞ。3本勝負で2本先取した方の勝ちだ。友達と一緒に遊べるね。

個性的なキャラの技と技がぶつかりあう。戦いの舞台も3つ用意されているぞ。

炎を吹くドラゴンと怪力メデューサ。特徴を把握しよう。

魔王連獅子

●タイトー／10月25日発売予定／6,800円／ACT／4M

歌舞伎チックな和風アクションだ！

登場キャラクターのほとんどが、歌舞伎役者のような容姿をしているという、異色のアクションゲーム、それが「魔王連獅子」だ。

時は江戸末期。プレイヤーは〝正統派KABUKI〟界のKABUKIソルジャーとなり、不当な手段でKABUKI界を支配しようとしている〝闇KABUKI〟と戦うのだ。キャラクターだけでなく、背景も和風だし、スサとか十手などのアイテムは出てくるし、なんだかちょっとヘンなセンスにもうメロメロ。

またボタンと技の組み合わせによって、宙返りやスライディング、かかえあげ、投げ飛ばし、逆さ落としなどができ、派手な技がいっぱいだ。そのほかに、一撃必殺の〝妖術〟もあり、派手な攻撃がひっきりなしに楽しめちゃうぞ。

邪念坊に十手で攻撃する、主人公の白獅子。敵のダッシュには気をつけて！

背景まで純和風。この徹底ぶりが見事だ。なんとなく笑いがこみ上げてくるけど。

ヘビーノバ

●マイクロネット／12月発売予定／価格未定／ACT／CD

超燃える！ 2プレイ対戦ゲーム！

〝超次元格闘アクション〟とでもいいたくなるのがこのゲーム、「ヘビーノバ」。自分のロボットを操り、ロボットが死ぬまで戦い続ける、生々しいバイオレンスアクションゲームなのだ。

何種類かあるロボットから1体を選んで戦いは始まる。パンチ、キックを基本にし、アッパー、ヒザ跳り、つかみ投げ、大技パイルドライバーなどなど、技の数では純粋なプロレスゲームも真っ青。多彩な技を駆使して、相手が倒れるまで戦い続けるのだ。

これだけでも十二分に楽しめるゲームだが、なんと2人対戦もできるのだ。友達と一緒に遊んだらさらに燃えること間違いなしだぞ！

オープニングデモが「レッスルボール」みたいにカッコイイ。アクションもローラーダッシュができたりしてマニア心をくすぐるぞ。

急遽MEGA-CD用のソフトに変更されたのだ。2人対戦のほかに敵基地を攻略する1人プレイもある。キャラの動きは絶品だぞっ。

アンデットライン

●PALSOFT／11月発売予定／8,800円／SHT／8M

"死線"を超えて、戦い続けろ！

「ラグナロックが神話と呼ばれるようになってから久しいとき、ある場所にジタン大国という国があった……」

幻想的なプロローグで始まるこのゲームは、最近新たに参入したPALSOFTの第1弾ソフト「アンデットライン」だ。ゲームはファンタジー世界を舞台にした縦スクロールのシューティングで、6つのステージから選ぶことができる。選択するステージから選ぶ、プレイヤーの進む道も変わってくるというわけだ。

かなりRPGっぽい味つけがされているので、そちらのファンにもピッタリだろう。このゲーム、要チェックだぞ。

最初に6ステージより一つを選ぶことができる。それにより展開が変わってくる。

豪快なプロミネンス！ このように各ステージ、実に見事に雰囲気を出している。

あるステージのボス。こんなヤツが最後に待ちかまえているとは。強いぜっ！

中島悟 F-1 GRAND PRIX

●バリエ／12月上旬発売予定／7,500円／RAC／8M

第2の中島を目指して走れ！

バリエメガドラ参入第一弾作品は、中島悟が監修した本格派F—1レースゲーム「中島悟F—1 GRAND PRIX」だ。

このゲームの特徴は、セッティングが〝超リアル〟ということだ。タイヤ、サスペンション、エンジン、ウィングなどはもちろんのこと、なんとピットクルーまでセッティングするのだ。レースを重ねることにより、各種パーツがレベルアップしていき、タイムが速くなれば、当然、より速いチームから引き抜きされていく。まさにこのあたりは、本物のF—1のようだ。

全16戦を走り抜き、しかもレース後には中島悟がアドバイスしてくれるこのゲーム。本人は引退宣言を発表したけど、このゲームの中でもう1度中嶋の熱い走りが見られるかもしれないぞ!?

デモ画面もこんなにカッコイイのだ！

コーナリングはアウト・イン・アウトの要領で攻めろ！

ツイクルテール

●WAS／発売日未定／価格未定／SHT／8M

魔法の杖を使えば恐いもんなし！

メガドラ新規参入メーカーとしてオリジナルを掲げたWASの「ツインクルテール」。このゲームは一見、RPGかなと思いがちだが、実はアクションシューティングゲームなのだ。プレイヤーは魔物に立ち向かう小さな魔法使い。武器としてはホーミングをふくむ3種類が使用できる。そのほか、使用回数が限られるが、「魔法の杖」を使うと敵もイチコロなのだ。

突然の崖崩れにびっくり、あるいは転がる岩石に追いかけれるというユニークなシーンも盛り込まれている。

グラフィックも鮮明なこのゲーム、開発も着々と進んでいるぞ。

ちょっと手ごわい敵かも。手が伸びたりするんだ。

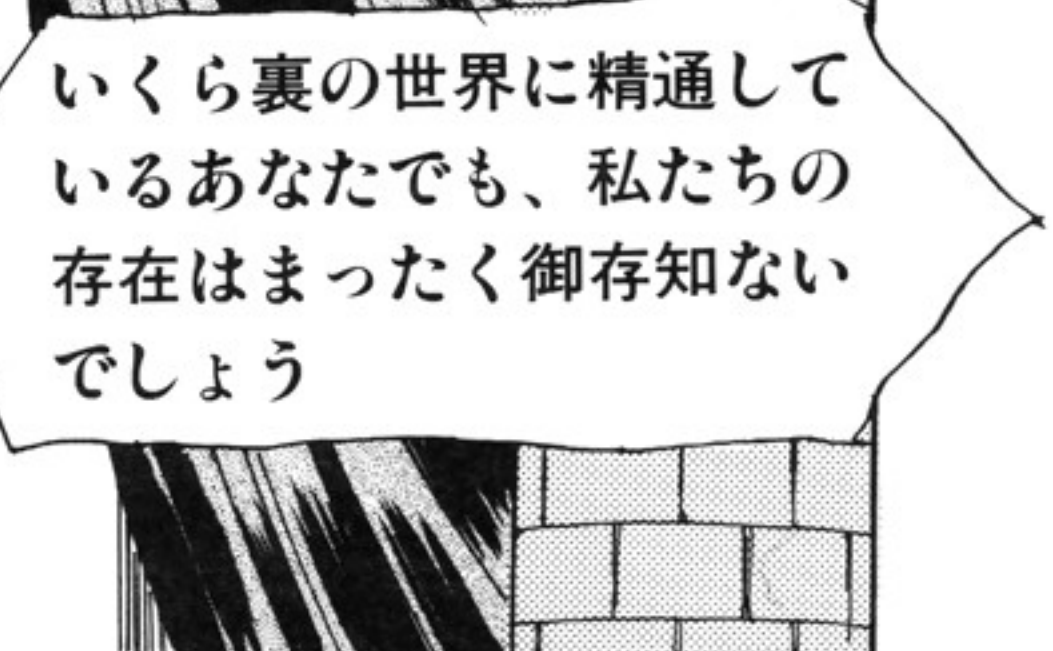
一見、何にもないようなところだが。本当かな？

実は端っこにいる像が変身するんだ。それも4ついるよ。

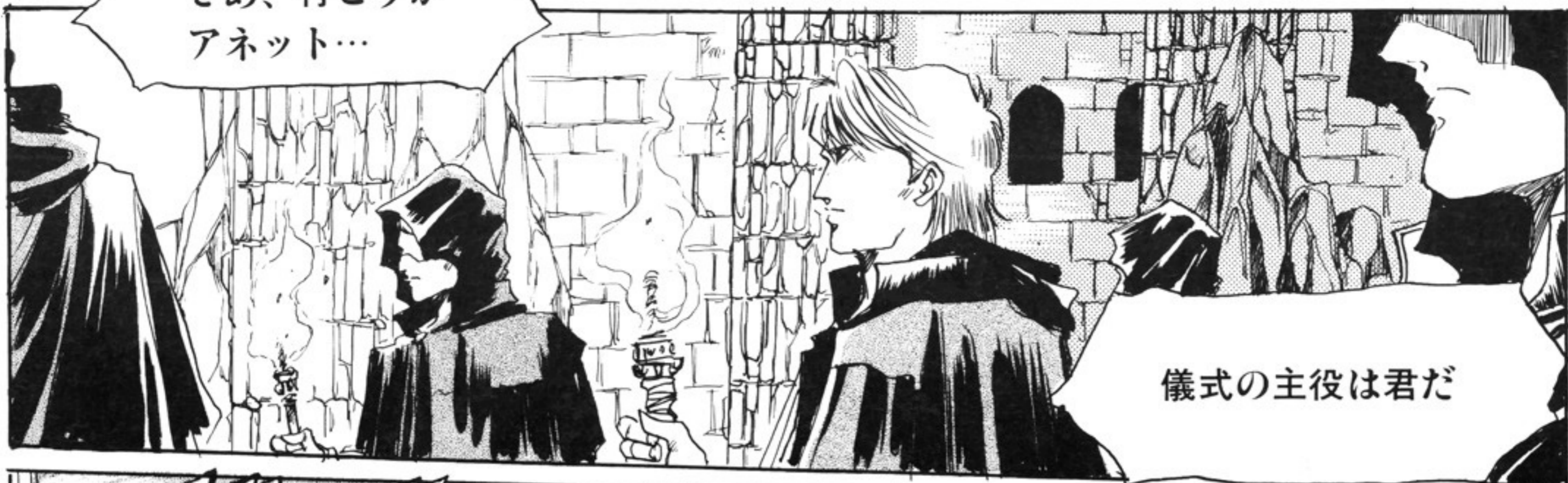
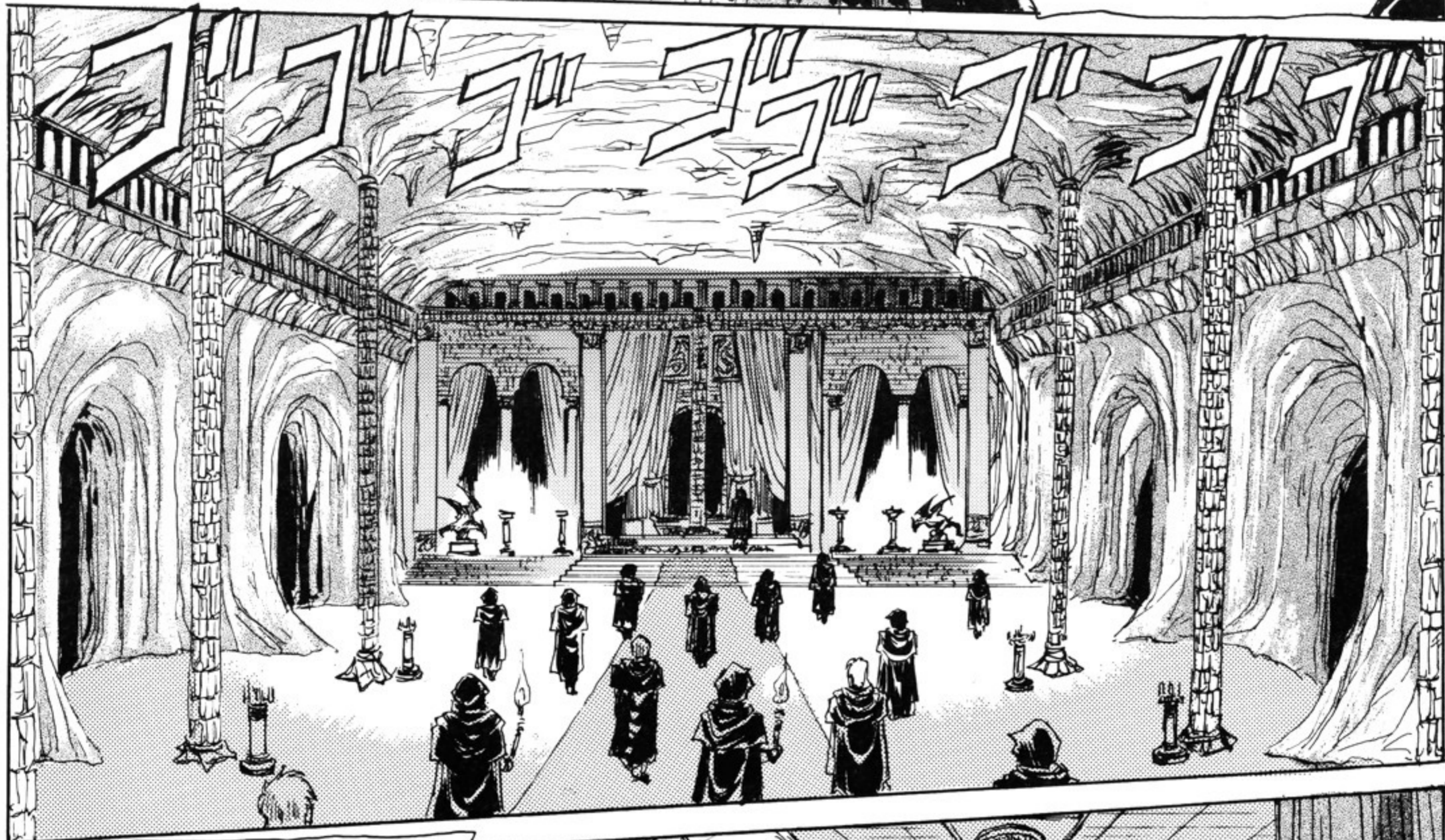
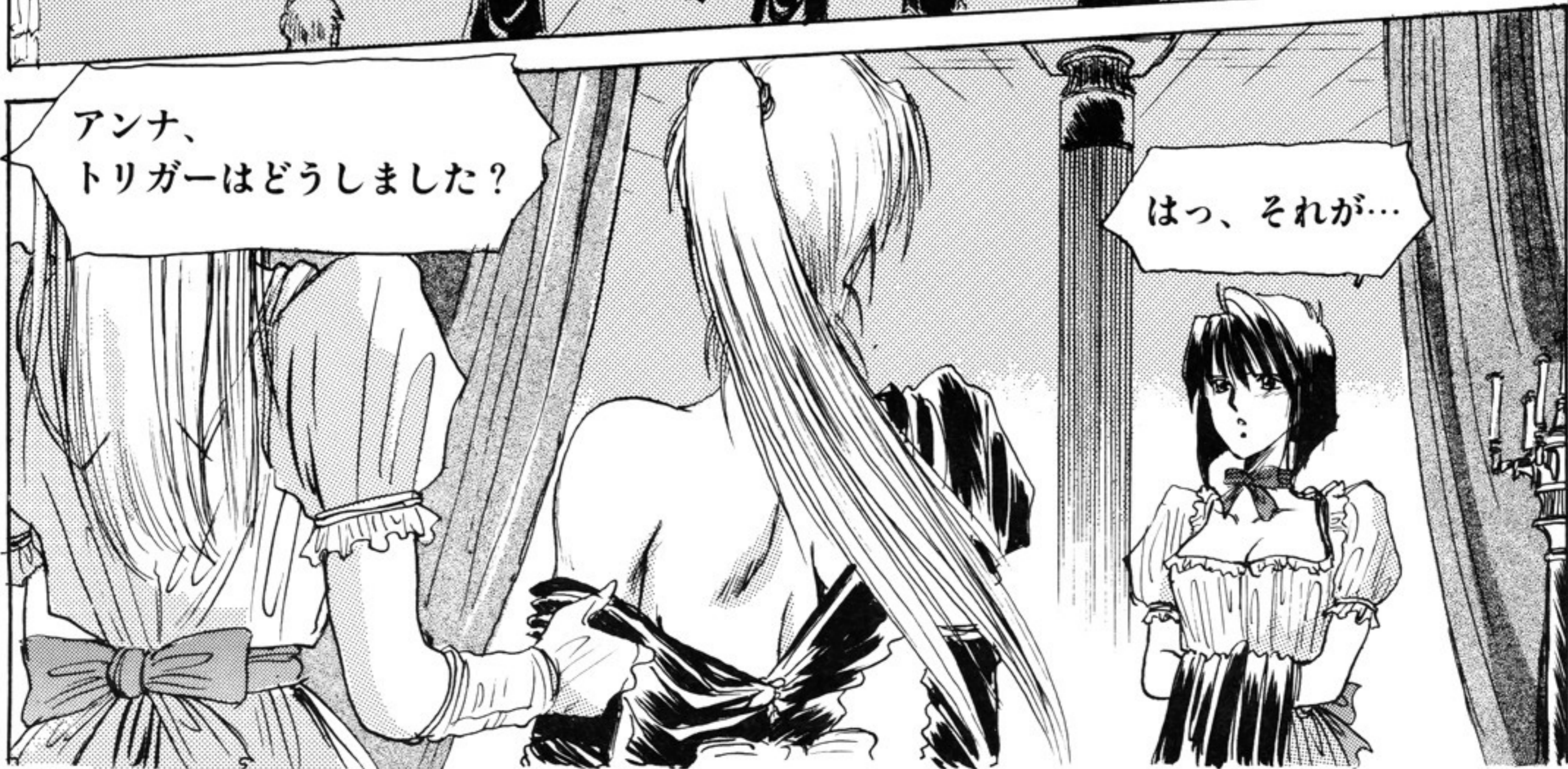
EL VIENTO STAGE4

1927年、アメリカ国内にひそむハスター教団は、異界の邪神ハスター復活のため、ニューヨークに住む16歳の少女アネットのもつ〝封印の水晶石〟を狙った。教団のしつような追跡から逃げるアネット。だが、教団の雇った刺客の手によってついに捕われの身に…

EL VIENTO
Produce
M.AKISHINO
Original
K.OHNISHI
Construction
T.OHTUYAMA
Art
T.UENO
Cooperate
WOLF TEAM
アリゾナ州　グランドキャニオン

ようこそ
私たちの城へ
アリゾナの
空気はいかが？
田舎はどうも
居心地が悪い
しかしあんたら
クズ
たかが小娘一匹、
ごたいそうな
ことだな
いくら裏の世界に精通している
あなたでも、私たちの
存在はまったく御存知ない
でしょう
お名前は確か…
〝トリガー〞でしたわね

つまらねえ話だな…
ふん…
ま、無理のないこと、この合衆国において私たちの正体を把握しているのは政府の高官を含む一握りの者たちだけですからね
まったく…後味の悪い仕事をしちまったぜ
ハスター教団の〝召喚の儀式〟に!!
ザッ
!?
あら、貴方も参加していただけると思っていたのに…
とにかく
俺の仕事は終わりだ、帰らせてもらうぜ

アネット…
君の未来を考えると
僕は同情せずには
いられないよ
しかも儀式の進行を
つとめるのはこの僕…
まったく、何という…
ジャラ…
何という…
!!

…わ、私ならどうなさろうとかまいません!!
でも…もし神父様を捕えているのが貴方たちなら、…どうか、どうか自由にしてあげてください!!
ふははははは!!
まったく何という幸せだ、アネット!!
この俺様自らの手で
その絹のような肌を切り裂き、脈打つ心臓をえぐり出せるとはなあ!!!
アネット… お前はやはりただの子羊ではないようだ…

さあ、行こうか
アネット…
儀式の主役は君だ
ゴゴゴゴゴゴゴゴ
アンナ、
トリガーはどうしました？
はっ、それが…

気分がすぐれないと
もうされて、自室に
閉じこもったきりで…

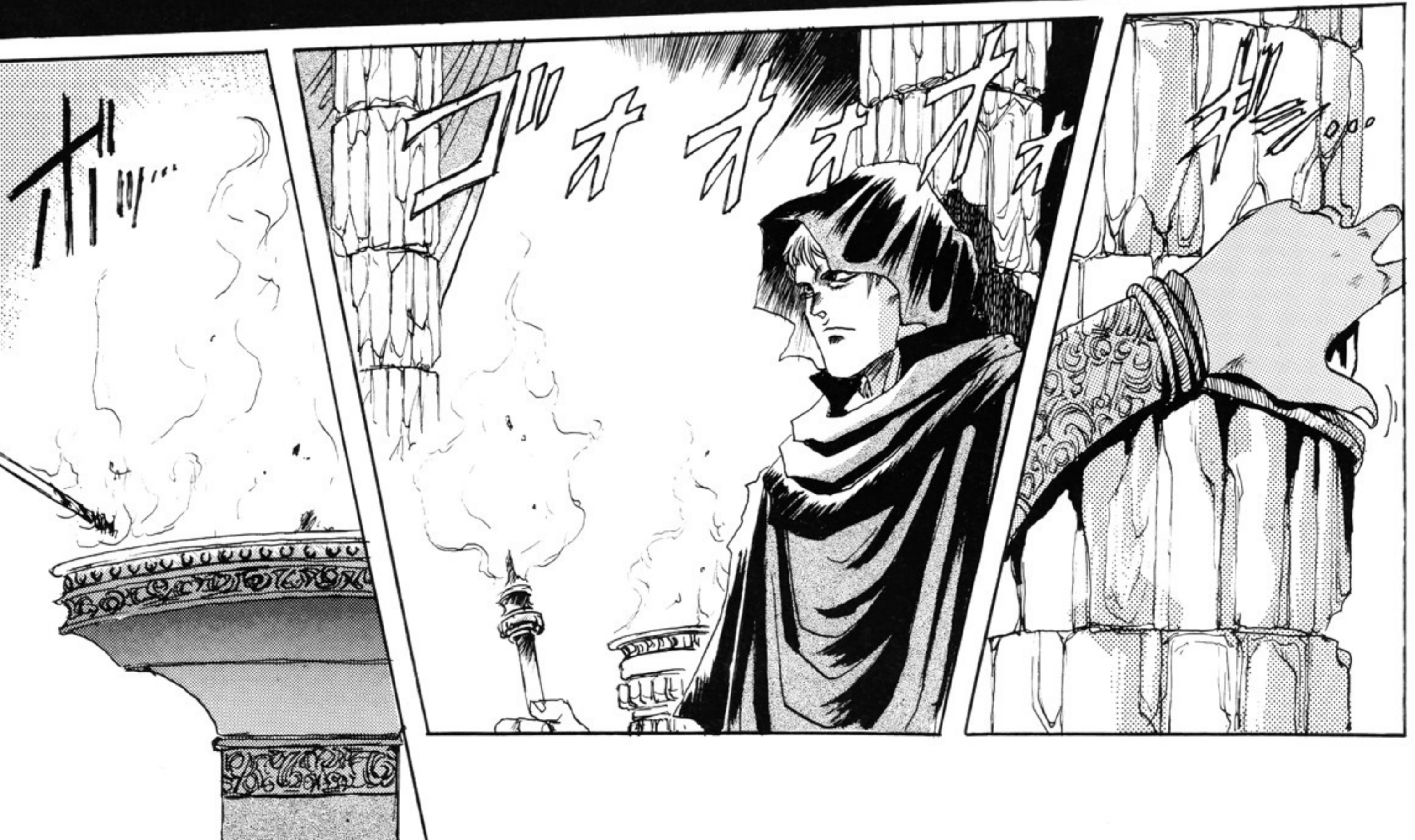
ふ…

思ったより憶病者
だわね、あの男

まあよい

それより儀式の
準備を急ぎましょう

ボッ

ゴォォォォォ

ゴゴゴ
ふふ…とんだ災難だわね
アネット・メイヤー…
でも、
カッ
すべては〝封印の水晶石〟を
遺跡から掘り起こしてしまった
あの神父のせいなのよ…
ジャラッ
そして今一つは
アネット…
貴方の体に流れる
ハスター様の血脈を呪いなさい…

ギュッ

…さあ

ジャキッ

儀式を始めようか
アネット!?

TO NEXT STAGE!!

El.Viento CLUB Vol.3（エル・ヴィエント・クラブ）——ハスター教団について——

こんにちは、アネットです。「エル・ヴィエント　クラブ」も今回で3回目、今まではわたしのことを中心に話してきたので、今回はわたしたちの敵、ハスター教団についてお話しします。

ハスター教団は、異世界の邪神ハスターをあがめる邪教団です。ハスターを信仰する人たちは世界各地に潜んでいて、それぞれが独自の活動を大いなるハスターを地上に召喚しようとしてるんです。

わたしが生まれたペルー奥地の村もハスター信者の魔術師が治める村で、この魔術師も独自の方法で、ハスターを召喚しようともくろんでいました。

このまんがや、エル・ヴィエントのゲームに出てくる「ハスター教団」はグランドキャニオンに秘密の神殿を構えていて、MEGA-CD「アーネスト・エバンス」でも登場します。

ハスター召喚の方法はさまざまで、呪術書に書かれた方式でするものや、ハスターの血を継ぐ者をいけにえにするものなどがあるんだけど、マンガのハスター教団は「封印の水晶石」にハスターの血を引く人間の血を注ぐことによって、ハスターを召喚させようとしているのね。

それじゃあ、今月はこれくらい。また来月をお楽しみにっ!!

SEGA
専門店 サンタ

ギャラクシーフォースⅡ サンタ価格 5,700円
ついに登場！ 9月13日発売

傑作

ソニックザヘッジホッグ	3,900円
アドバンスド大戦略	5,600円
シャイニング&ザダグネス	4,800円
ミッキーマウス	3,000円

SEGA
ゲーム・ギア

13,500円

ゲーム・ギア ホワイト キャリーバック・チューナーパック付 24,000円

- 配送手数料800円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,000円

- TVチューナーパック……9,500円
- 対戦ケーブル……1,000円
- カーアダプター……2,500円
- バッテリーパック……4,800円
- 電池セット……600円
- AVケーブル……800円

ゲーム・ギアー専用ソフト価格表

マッピー	2,500円
琉球	2,600円
ヘッドバスター	2,600円
ミッキーマウス	2,600円
ウッディーポップ	2,200円
キティーコネクション	2,300円
ポップブレーカ	2,600円
スーパーモナコ	2,300円
ギアースタジアム	2,400円
ザ・プロ野球	2,300円
サイキックワールド	2,500円
ドラゴンクリスタル	2,500円
パックマン	2,600円
G-LOC	2,500円
ベルリンの壁	2,600円
ハレーウォーズ	2,500円
ファンタジーゾーン	2,700円
まじかるタルるーと	2,800円
がんばれゴルビー	2,300円
ザ・忍	2,600円
ワギャランド	3,000円
エターナルレジェンド	3,000円

- 配達手数料800円
- 北海道・四国・九州・その他の離島1,000円

SEGA
メガドライブ

11,600円

ゲーム図書館 8,500円

- 配送手数料1,000円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,200円

メガドライブ専用RFスイッチ	1,600円
アーケード・パワースティック	4,800円
XMD-1RGBユニット	3,500円
メガコントロールパッド	1,600円
アスキーメガパッド	2,500円
ACアダプター	1,200円
ビデオ入力コード	800円

下記ソフトの予約はお早めに!!

ギャラクシーフォースⅡ・戦場の狼2・モンスターワールドⅢ・イースⅢ
CD ROM受付中

サ★ンタ

〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石ビル
03-3258-9051〈代表〉

メガドライブソフト バカ安 コーナー

数に限りあります。早いもの勝ち

2000円コーナー
- ラスタンサーガⅡ
- ヴォルフィード
- アトミックロボキット
- まじかるハット…／
- ジャンクション
- ヴァーミリオン
- スペースインベーダー
- S.R.バスケットボール
- 大旋風
- サイバーボール
- スーパーハイドライド
- ヘルツォーグツヴァイ

1500円コーナー
- ファンタシスタⅢ
- ゴーストバスターズ
- カース
- ダーウィン4081
- ウィプラッシュー
- インセクターX
- 四天明王

メガドライブ新作 サンタ特別価格
〈早いもの勝ち／予約受付中〉

タイトル	発売予定	サンタ価格
宇宙戦艦ゴモラ	9月27日発売予定	5,100円
ギャラクシーフォースⅡ	9月13日発売予定	5,700円
将棋の星	9月27日発売予定	4,600円
マスターオブウェポン	9月27日発売予定	4,800円
戦場の狼2	9月27日発売予定	4,500円

新作ソフト価格〈予約受付中〉

エル・ヴェント	9/20	5,800円
レンタヒーロー	9/20	5,800円
スパイダーマン	10/4	4,000円
ソードオブソダン	10/4	4,000円
イースⅢ	10/11	5,900円
魔王連獅子	10/25	4,600円
モンスターワールドⅢ	10/25	4,600円
ブロックアウト	11/1	4,000円

メガドライブ専用特売コーナー

アークスオデッセイ	5,400円
ESWAT	2,500円
火激	4,600円
球界道中記	4,200円
サンダーフォックス	5,600円
ジノーグ	3,500円
JMフットボール	3,500円
ストリートスマート	4,800円
スーパーハングオン	4,200円
スーパーエアウルフ	3,500円
TEL TELまあじゃん	2,500円
ファステスト1	4,800円
ファンタシスターⅡ	3,000円
空牙	5,600円
マスターオブモンスター	5,300円
麻雀道場	4,000円
雷電伝説	5,200円
斬〜夜叉円舞曲	4,000円
シャドーダンサー	2,600円
エレメンタルマスター	3,500円
エイリアンストーム	4,000円
究極タイガー	4,000円
ガイアレス	4,000円
レッスルボール	4,400円
三国志	5,200円
雀偵物語	5,200円
スーパーモナコGP	4,200円
ストライダー飛竜	4,200円
ゼロウイング	5,400円
セイントソード	4,500円
ディックトレーシー	3,500円
ファイヤムスタング	4,600円
ブルーアルマナック	4,800円
マーベルランド	4,800円
ミッドナイト レジスタンス	4,800円
レッスルウォー	3,800円
ワードナーの森	4,000円
スーパー忍	4,400円
大魔界村	4,800円
ハード・ドライビング	3,000円
モンスターレアー	3,000円
ダイナマイトデューク	3,000円
クラックダウン	3,000円
ゲイングランド	3,000円
ゴールデンアックス	3,000円
ムーンウォーカー	3,000円
バトルゴルファー唯	3,000円
アウトラン	4,500円
ヴェリテックス	3,000円
ジュエルマスター	4,000円
ディノランド	4,300円
プロ野球'91	4,400円
コラムス	3,500円
ポピュラス	3,900円
メガトラックス	3,600円

マークⅢ・マスターシステム メガドライブ（メガアダプタ使用）対応ソフト

数に限りあります

●無料コーナー
ギャラクティックプロテクター
め組レスキュー
メイズウォーカー

●300円コーナー
星をさがして　ザ・忍者
天才バカボン　アシュラ
剣聖伝　グレートゴルフ
アレックスのミラクルワールド
グレートフットボール

●500円コーナー
アフターバーナー
ロードオブソード
熱球甲子園
スーパーレーシング

●その他のコーナー

ファミリーゲームス	1,500円
アレスタ	〃
忍	〃
サンダーブレード	〃
スペースハリア	2,000円
ダブルドラゴン	2,500円

マークⅢ・マスターシステム 欧米バージョン アダプターAD300必要
（AD300-2,500円）

チョプリフタ	3,600円
ブラックベルト	〃
ゴーストバスターズ	〃
ワールドカップイタリア	〃
上海	〃
ワールドゲームス	〃
サマーゲームス	〃
コラムス	〃
アウトラン	3,900円
ワンダーボーイ モンスターランド	〃
カリフォルニアゲームス	〃
獣王記	〃
アメリカンベースボール	〃
カジノゲームス	〃
ビジランテ	〃
タイムソルジャー	〃
ワンダーボーイⅢ	〃
クラウドマスター	〃
テニスエース	〃
ダイナマイトダックス	〃
デッドアングル	〃
スクランブルスピリッツ	〃
サイコフォックス	〃
バトルアウトラン	〃
スラップショット	〃
ダブルハーク	〃
エリアアサルト	〃
ESWAT	〃
スーパーモナコGP	〃
アレックス忍ワールド	〃
ゲイングランド	3,900円
サブマリンアタック	〃
ジャングルファイト	〃
サイバー忍	〃
ムーンウォーカー	〃
ミッキーマウス	〃
エースオブエースズ	〃
大魔界村	〃
フォゴトンワールド	〃
ディックトレーシー	〃
ヘビーウエイトチャンプ	〃
サイキックワールド	〃
ランページ	〃
ボンバレイド	〃
R-C GP	〃
スパイダーマン	〃
ゴルフマニア	4,200円
R-TYPE	〃
ゴールデンアックス	〃
ギャラクシーフォース	〃
ストライダー	〃
セガ・チェス	〃

光線銃用ソフト

シューティングギャラリー	3,600円
ギャングスタータウン	〃
ランボーⅢ	3,900円
アサルトシティー	〃

光線銃	3,000円
SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

やさしく思いやりの サンタ

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。

受付時間 10:00〜20:00

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

PART1

ギャラクシーフォースII P61
エル・ヴィエント P65
シャイニング・フォース P70
戦場の狼II P72
レンタヒーロー P74

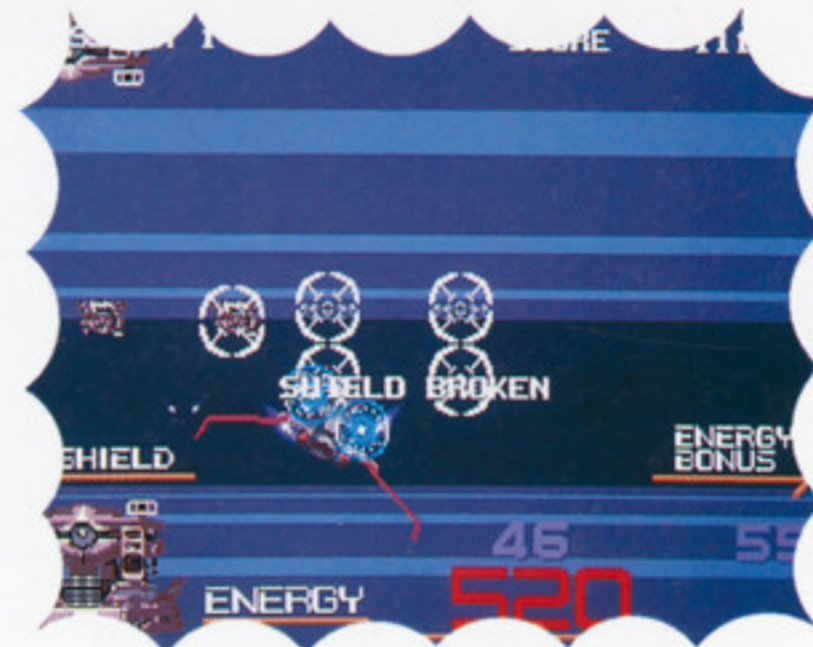
ギャラクシーフォースII

回転する大型きょう体で人気を博した、業務用3D体感シューティングがメガドライブに登場！　戦闘機「TRY-Z」を操って、次々に攻めてくる敵を倒しつつ、各惑星に存在する要塞へ侵入し、コアを破壊していくのだ!!

CSK総研／9月13日発売／8,400円／SHT／8M

残りのエネルギーに気をつけよう

自機にはエネルギーが与えられるが、これは、タイムで減っていく。また、シールドがなくなったときは、衝突や被弾によるダメージでも減少する。このエネルギーがなくなると、ゲームオーバーになってしまうのだ。

弾に当たるとシールドが減っていく。

シールドは一度はがれると復活しない。

敵をたくさん破壊しよう

敵を破壊するとその敵に応じた分だけエネルギーボーナスに加算されていく。

中間ポイントクリア時、またはミッションクリア時に、その合計がエネルギーボーナスとして加算されるのだ。だから、画面上に現れる敵はなるべく多く破壊するようにしよう。また、それとは別にシーン(SCENE) ごとに一定のエネルギーが加算されるぞ。

撃ちまくれ！

なるべく多くの敵を倒すのだ。敵の前ではスピードを落とすようにしよう。

手ごわい敵ほどエネルギーボーナスの数値が高い。

ロックオンしたらすぐにミサイル発射だ。

大きな敵はエネルギーボーナスがとても高い。必ず破壊するのだ！

各シーンのエネルギーボーナス表

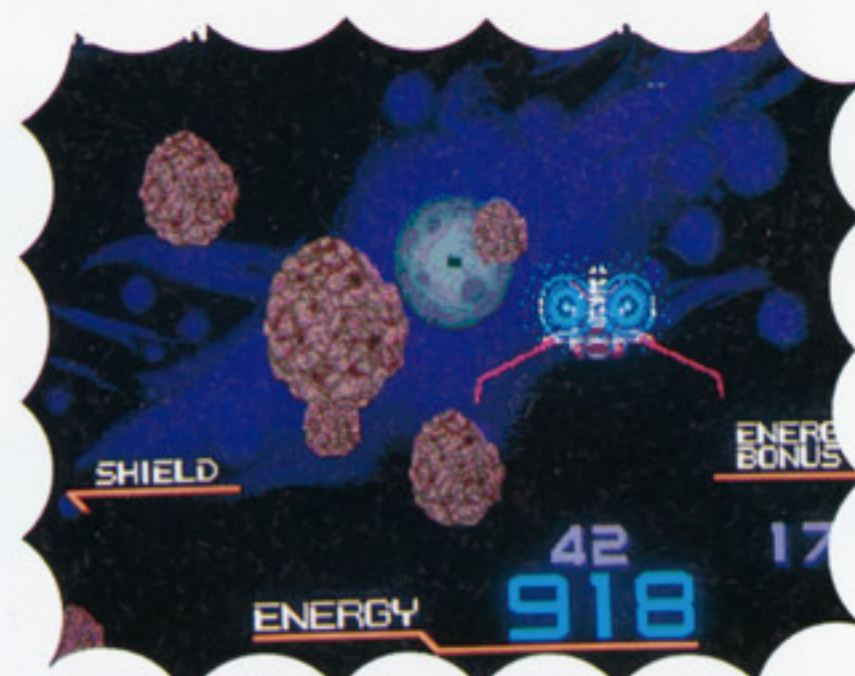
SCENE	EXTRA ENERGY	MISSION CLEAR
A	――	100＋ENERGY BONUS
B	350＋ENERGY BONUS	300＋ENERGY BONUS
C	400＋ENERGY BONUS	200＋ENERGY BONUS
D	――	100＋ENERGY BONUS
E	300＋ENERGY BONUS	100＋ENERGY BONUS
LAST	――	0＋ENERGY BONUS

SCENE A 人工惑星メガリオン

まずは宇宙空間からのスタートだ。前方から出現する小型戦闘機「スライハンガー」をロックオンし、確実に倒そう。その後巨大戦艦を破壊したら、次は隕石地帯を突破しなければならない。そこを抜けると襲ってくる敵が多くなるので、ミサイルで壊しまくり、エネルギーボーナスをバリバリ稼ごう。

スライハンガーが次々と追ってくるのだ。

ディフェンスパネルだ！

ミサイルで破壊しよう。体当たりしないよう気をつけるのだ。

隕石群を突破するのだ。突っ込まないように注意！

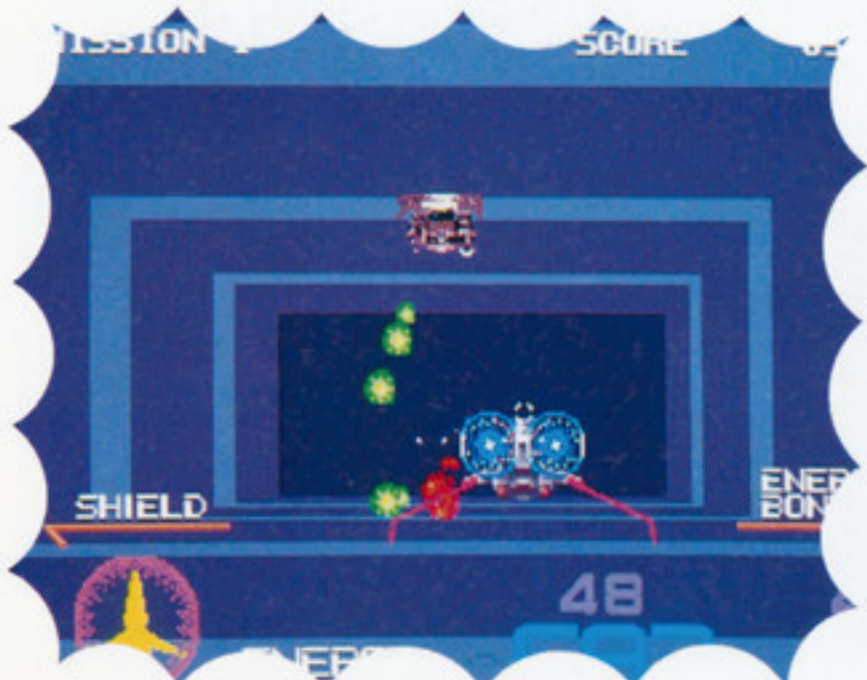
巨大戦艦ギャボットを壊せ！

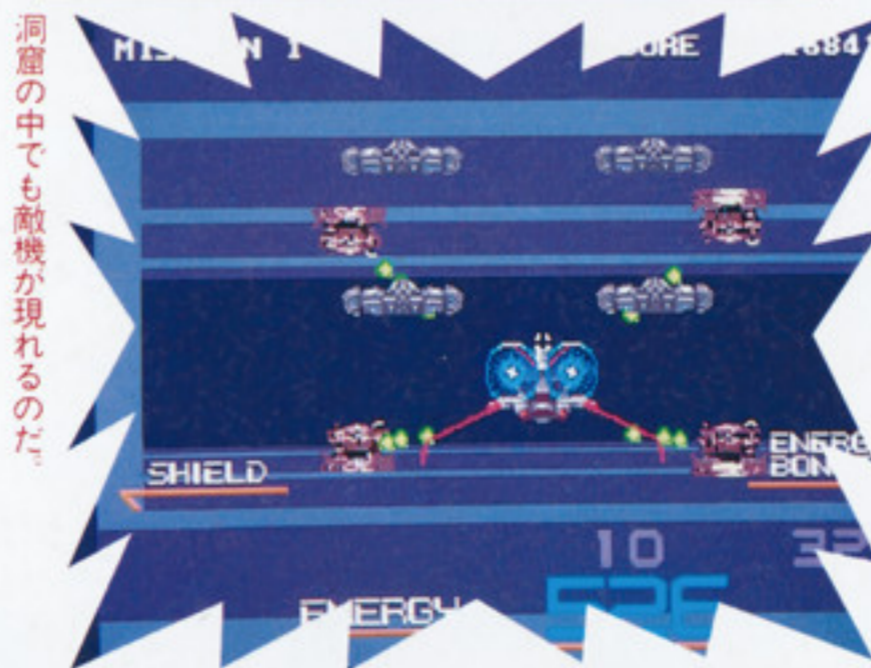
巨大戦艦ギャボットは、倒せばスコアが2000点入り、エネルギーボーナスが50ポイントも入るおいしい敵だ。しかし、緑色の高速弾を発射してくるうえ、耐久力がズバ抜けている。出現した瞬間にミサイルを撃ち込まないと、破壊することができないだろう。高速弾のほうは、常に左右に移動すれば避けられる。ただし、大きく動きすぎるとロックオンできないぞ。

ミサイルをロックオンさせてから撃つべし！

惑星内へ潜入しコアを破壊せよ

人工惑星の周りを回っているプチサテライトを破壊すると、スライハンガーの編隊が飛んでくる。それを倒した後、惑星の内部へ突入することになる。

惑星内部には、たくさんの砲台が設置されている。この砲台は、破壊すると弾を発射するため、弾から逃げることだけを考えたほうがいい。砲台を全部倒そうなどと思って、速度を落とすと、かえって得点が低くなってしまうのだ。だから全速力で切り抜けよう。ただし、壁には絶対に当たらないように！

惑星内部へ突入するのだ。床や天井に張りついている砲台から、緑色の弾が発射されるぞ！

このロボットは攻撃を仕掛けてこない。

洞窟の中でも敵機が現れるのだ。

「レフトターン！」の声とともに、矢印が表示される。左へ曲がる準備をしよう。

コアに突っ込め

惑星内部をしばらく飛んでいると、「DESTROY THE ENEMY CONTROL CENTER」と画面に表示される。すると、ボスであるコアが出現するのだ。

コアが見えてきたら自機のスピードを全開にし、ショットとミサイルを撃ち込もう。そうすればシーンをクリアでき、次の惑星へ進むことができる。

画面が暗くなったかと思うと、コントロールセンターのコアが出現する。

全速力で突っ込んでも破壊できる。これでシーンクリアだ。

SCENE B
火山惑星アシュタル

この面では、まず火柱地帯を突破しなくてはならない。火柱は破壊することができないので、よけるしかない。画面の上のほうを飛んでいれば火柱に当たらずにすむが、それでは敵を倒せなくなる。いい位置をキープして進もう。火柱地帯を抜けると、火の龍プロミネンが攻めてくる。プロミネンはエネルギーボーナスが高いので、なるべく多く破壊するようにしよう。その後、火山弾が次々と降ってくるが、気を抜かなければ当たることはないだろう。スピードの出しすぎにだけは注意するように！

プロミネンが自機の前を通り過ぎていく。体当たりにだけは気をつけよう。

シルバーシャークの編隊が、自機の前を通り過ぎていく。

上空からパワーアップパーツが飛んでくる。合体すればミサイル発射数が増える。

こいつにぶつかることもあるのだ。

地表からマグマが噴き上がる。よく見て避けよう。

プロミネンを撃ちまくれ！

プロミネンは得点10,000点、エネルギーボーナスでは20ポイントの敵。もちろんこいつを逃がすわけにはいかない。洞窟の前に10匹、洞窟の後ろに9匹現れるが、うまくいけば全滅させることができる。

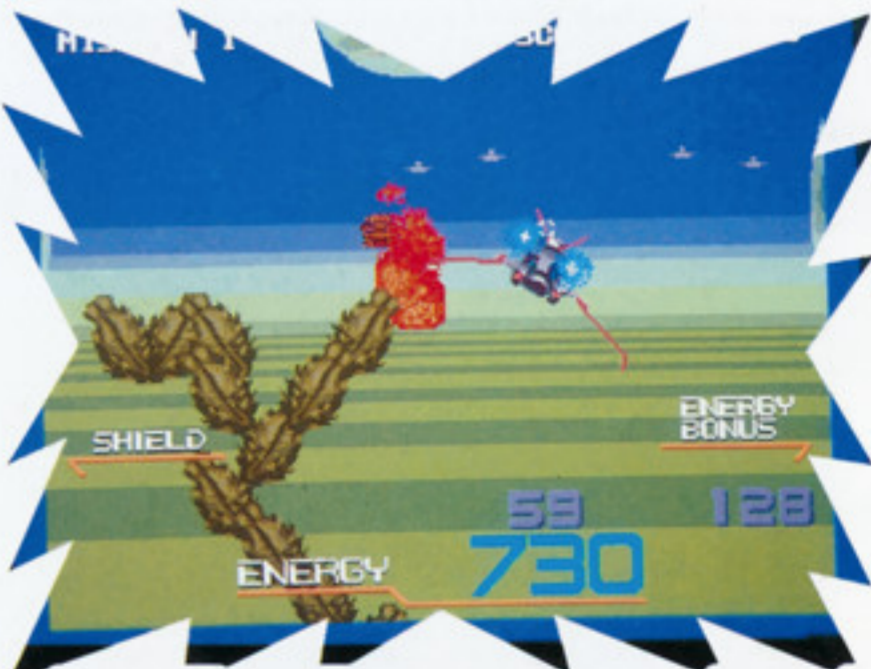
全部倒せばエネルギーが380ポイントも加算されるので、スピードを落としてでも全滅させるよう心がけよう。

ミサイルが命中すると崩れていく。

SCENE C
植物惑星マルクランド

この面では、まずイカのようなアンモルゲが飛んでくる。その後、異常に早く成長するサボテンと、変形キノコの一種のポトリルム、そして回転しながら広範囲で攻めてくるダルダナスポンなどが次々に現れる。体当たりしてくるから注意して戦おう。

ダルダナスポンは、中央にいるやつ以外破壊できない。

どんどん成長するサボテンのアリゼマだ。
浮遊しているゴブリンの群れ。体当たりしてくるやつもいる。

アンモルゲを全滅させよう

画面の上のほうにいると、アンモルゲが下から突き上げてくる。だから低空飛行で近づき、ミサイルでガンガン破壊しよう。なるべく地上ギリギリまで降りてロックオンすれば、より多くのアンモルゲを破壊できるぞ。ただし、低く飛びすぎて地面にぶつかったり、そのままアンモルゲに体当たりしないよう気をつけよう。

アンモルゲの大群でエネルギー稼ぎだ。

SCENE D
砂の惑星サラ

この惑星で最初に現れるのが、カニのような形をしたロボットのクラブウォークだ。こいつは植物惑星で登場したアンモルゲと同じように、低空飛行でガンガン破壊していこう。その後、竜巻、クモの巣が出現する。竜巻は巻きこまれるとダメージが大きいので注意しよう。あまり自機を左右に振らなければ、突っ込まれることはないぞ。クモの巣は地上の砲台から発射されるが、この砲台は3発撃たないと破壊できない。だから、無理に破壊しにいかないほうがいいかも。

洞窟の前にいるロボットのP-ウェポンは出現した瞬間に叩こう。

砂の中に潜んでいる爆撃機のシュールレイは装甲が硬い。

竜巻に巻き込まれると、エネルギーが大幅に減少してしまう。

カニ型ロボットのクラブウォークだ。自機を目がけて弾を撃ってくるぞ。

群れをなして飛んでくる宇宙カブトムシの"リノセロス"は攻撃してこない。

ロボットのP-ウェポンは、踊るように跳ねながら攻撃を仕掛けてくる。

クモの巣弾に気をつけろ!

平べったいクモの巣砲台は、クモの巣弾を広範囲に発射してくる。巣と巣の間を通り抜けるのはとても難しいので、大きく左右へ避けるようにしよう。

また、クモの巣砲台はミサイルを3発撃ちこめば破壊することができる。しかし、岩に隠れているものが多いうえ、低空飛行しなければロックオンできないので、壊すのが難しいぞ。

目の前でいきなり広がってくるので、避けにくいのだ。

SCENE E
雲の惑星オルセア

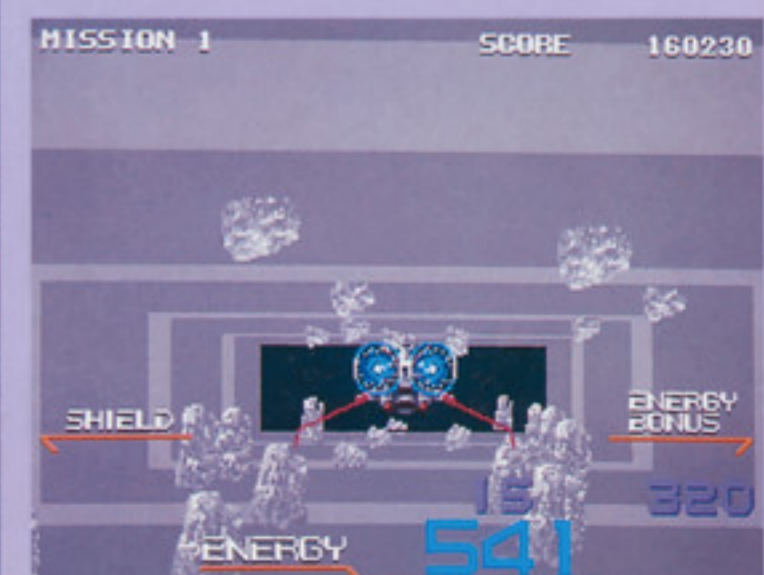
ここは他の惑星より、敵の攻撃が激しい。敵はさまざまな編隊を組んできたり、総攻撃を仕掛けてくるぞ。また、巨大な鉄の龍アイアンスネークがいっぱい現れる。こいつはエネルギーボーナスが高いので逃さずに倒そう。

ガンボートの編隊が次々と現れ、攻めてくる。

弾が四方八方から飛んでくるので、全部をよけるのは難しい。

アイアンスネークは3発で倒せるぞ。

洞窟内は危険地帯

雲の惑星にある洞窟は、他の惑星にある洞窟とは違って尖った岩が多い。この岩に当たると自機がはね飛ばされ、大幅にエネルギーを失ってしまうのだ。だから、洞窟内ではあまり大きく動けないのだ。しかし、洞窟の中央より少し上にいれば、全速力で自機を飛ばしても、岩には当たらないで進めるんだ。

岩に当たるとダメージが大きい。

エル・ヴィエント

モンスターどもが、ドカーンと大爆発する拡大スプライト機能つきの、話題の新作アクション「エル・ヴィエント」。今回は、そんな迫力あるシーンをまじえ、中盤に差しかかるステージ3〜5までの難所&ボス攻略を紹介しよう。

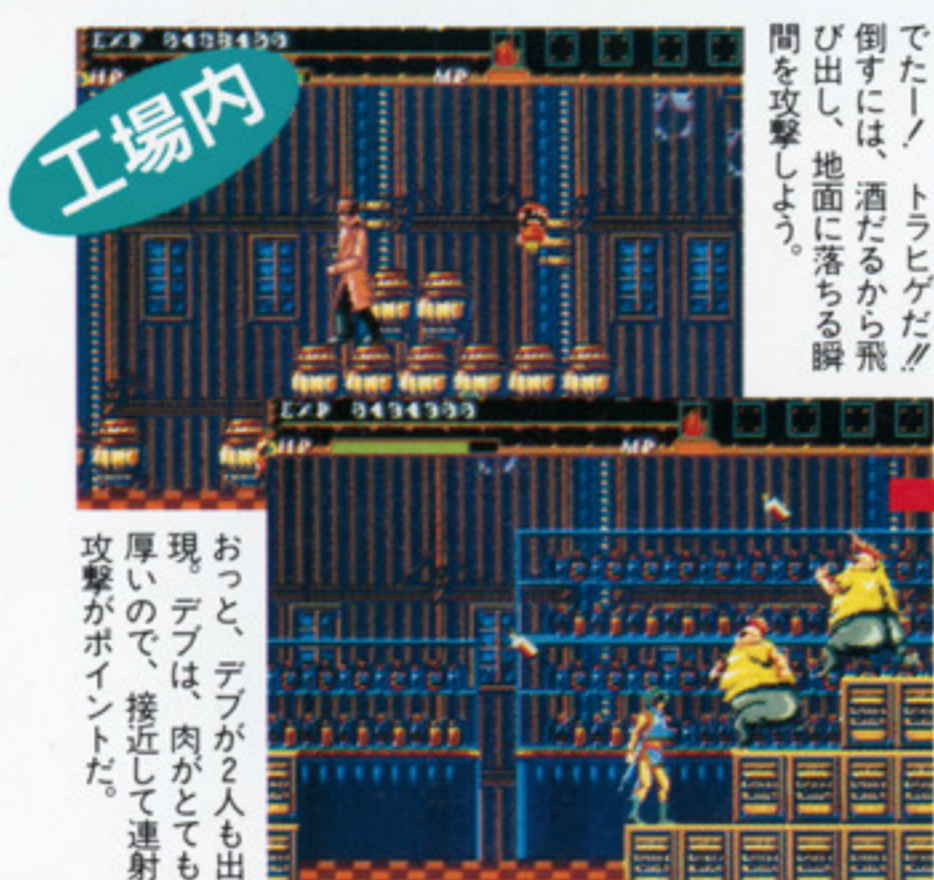
ウルフチーム／9月20日発売／8,500円／ACT／8M

ステージ3 闇の酒だる工場の奥深くへ…

このステージは、ゲームの中でも1、2を争うくらい長く、工場内、地下水路、地底と3段階の場面展開がある。しかし、たいしたトラップもないので、敵を倒すということだけに専念して進んでほしい。

このステージまで来ているキミたちは、すでにしゃがみダッシュをマスターしているよね？

工場内

でたー！ トラヒゲだ!! 倒すには、酒だるから飛び出し、地面に落ちる瞬間を攻撃しよう。

おっと、デブが2人も出現。デブは、肉がとても厚いので、接近して連射攻撃がポイントだ。

地下水路

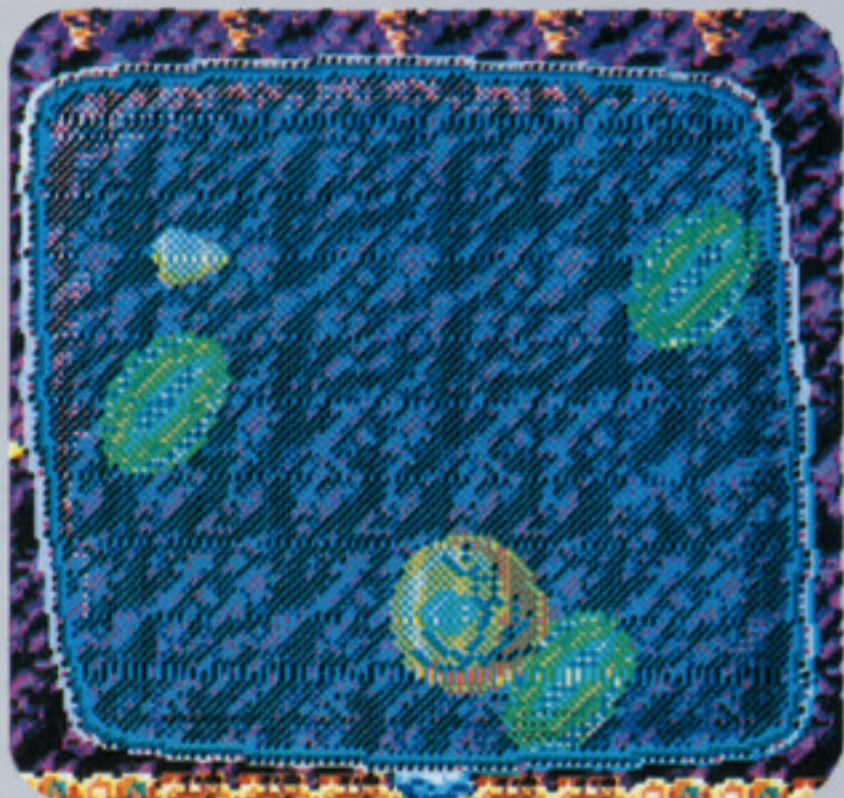
ハシゴから降りてくるドブネズミの群れ。地下水路一番のやっかい者は、早めに始末しよう。

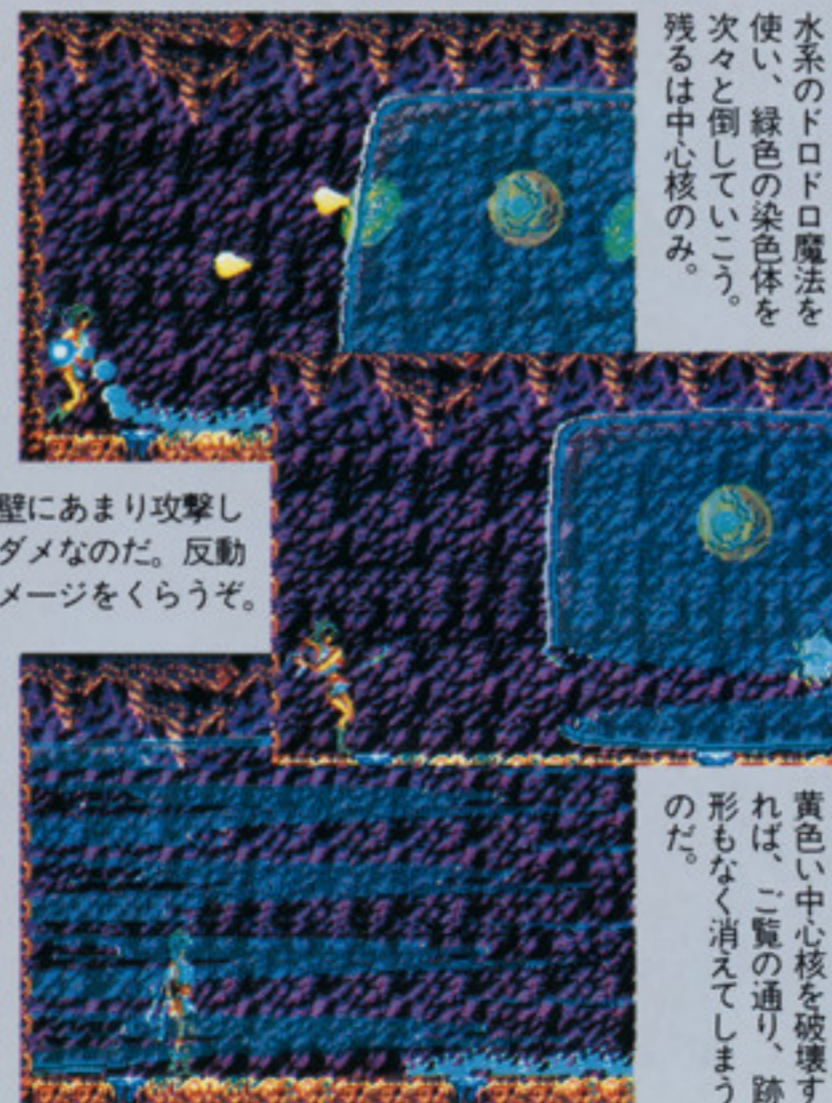
ネズミたちから逃げのびたのも束の間、今度は、ピラニアが出現。出口までダッシュだ！

地底

出口だと思ったら、ここはなんと地底洞窟!? へんな怪物がうようよしている。

水竜3匹の弱点は頭だ。倒すと、魔法がパワーアップするぞ！

3面ボス・大細胞現わる!!

地底奥深くに潜む大細胞。こいつは、弱点の細胞核をゼラチン状の細肪壁で覆っている。水竜を倒して入手した新魔法を使えば、簡単に倒すことができるぞ。

水系のドロドロ魔法を使い、緑色の染色体を次々と倒していこう。残るは中心核のみ。

細胞壁にあまり攻撃してはダメなのだ。反動でダメージをくらうぞ。

黄色い中心核を破壊すれば、ご覧の通り、跡形もなく消えてしまうのだ。

3面の敵キャラチェック

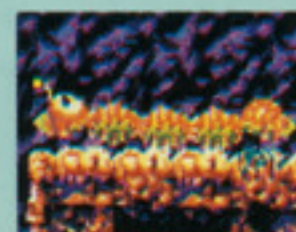
ピョンピョン飛び跳ねる黒ヒゲ危機一髪。

ビンを投げつけるデブ。腹が弱点だ。

ウニウニして、気味が悪いアメーバー。

群れをなして迫ってくるドブネズミ。

水面からジャンプし、迫り狂うピラニア。

地底人の棍棒振り回し攻撃には注意。

地底をたむろする恐怖のムカデ。

ステージ4 海を渡り、船内に侵入!!

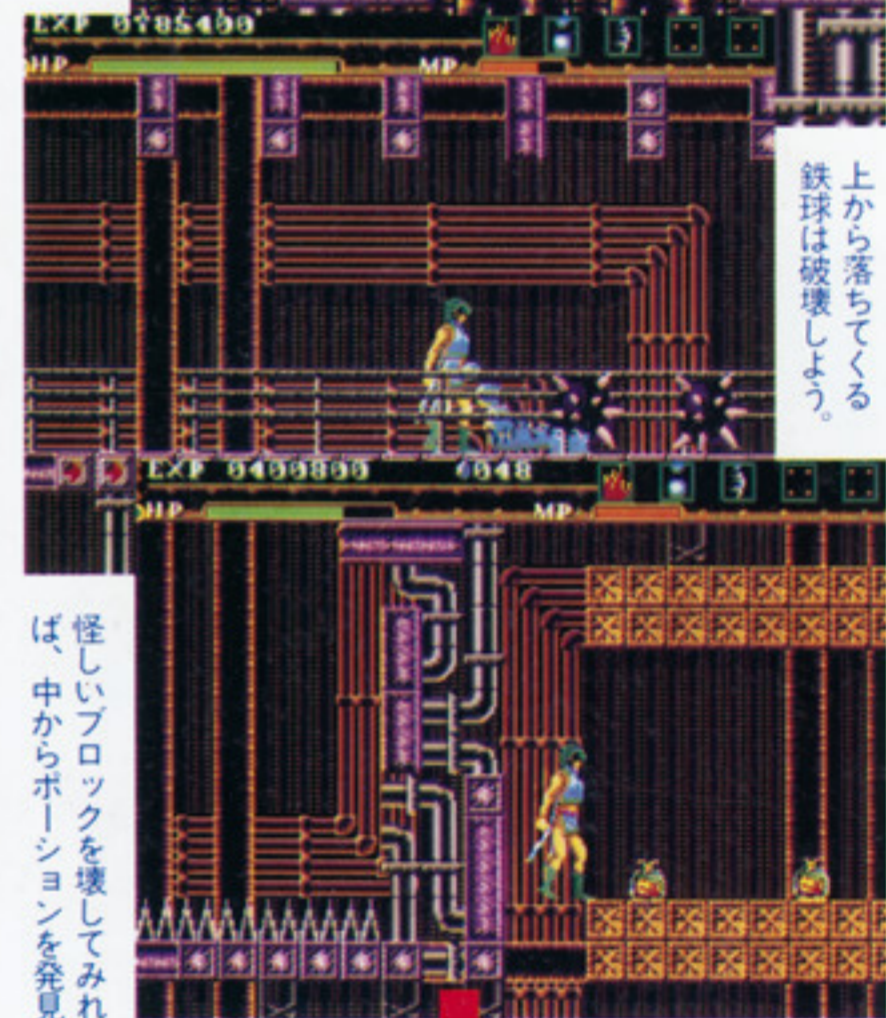
ステージが始まると、そこは水平線が広がる海。ここは、城みちるの〝イルカに乗った少年〟ばりにイルカに乗り、敵の船めがけて突き進め！　船内に侵入してからは、気が抜けないトラップがたくさん仕掛けてあるぞ。

イルカに乗り、海原を渡るなんてもう最高！　昔のテレビアニメ「海のトリトン」になった気分だよ。

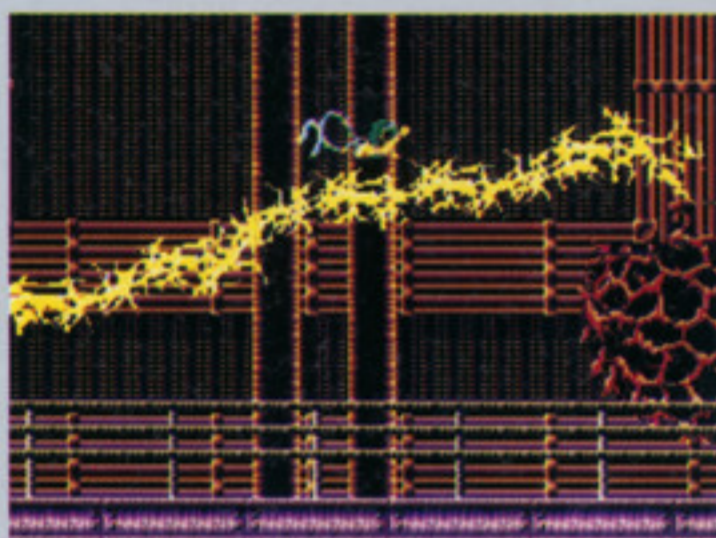
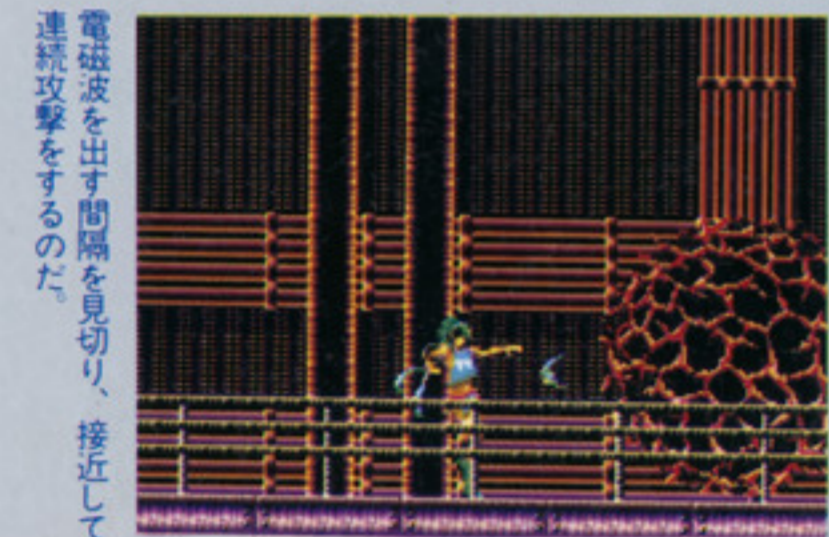
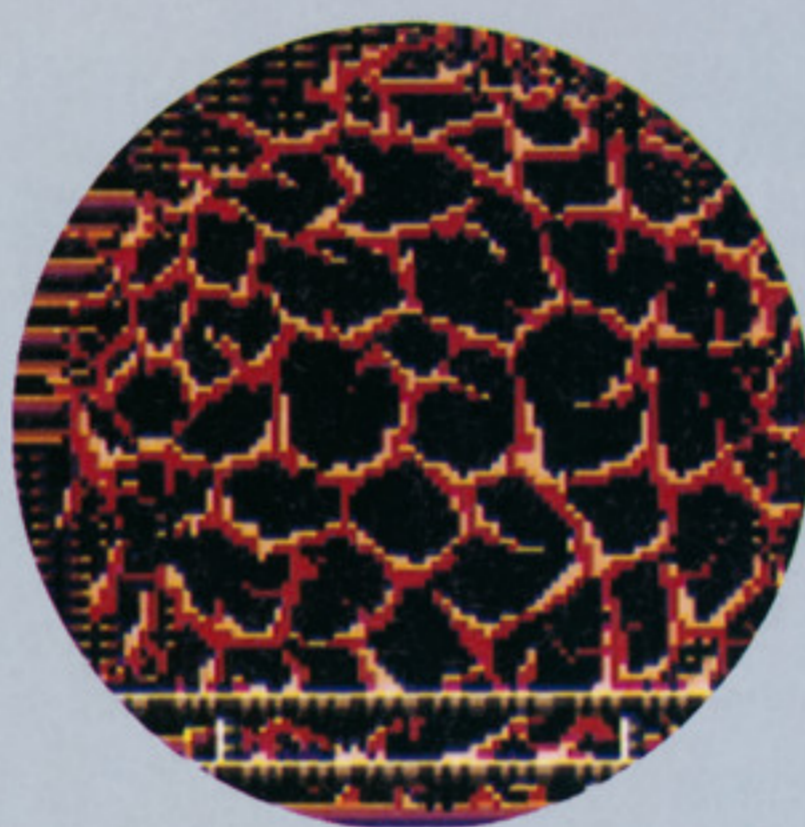
うわあー、出たー！　ドデカ・クラーケンだ。こいつは、魔法攻撃2発で倒せるぞ。

空から飛んでくるハングライダー野郎。空中からの爆弾の攻撃をよけて、一気にやっつけちゃえ！

温度計風のトラップが作動したぞ。

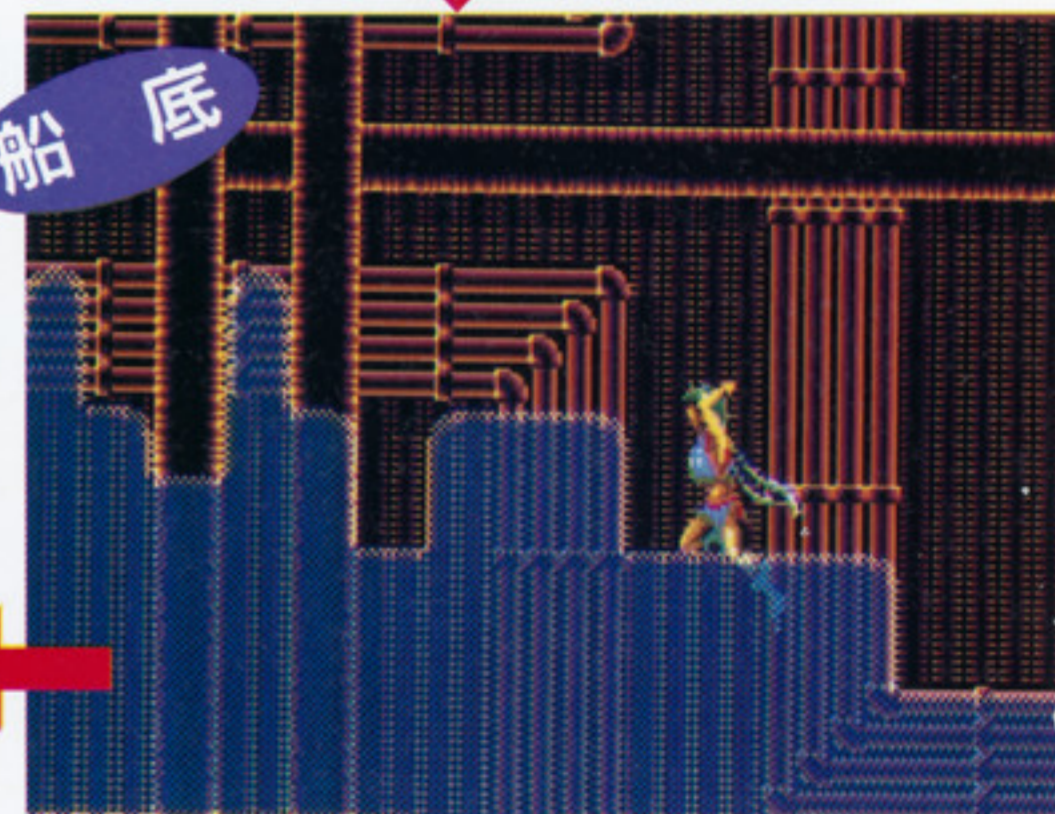
ここでは、しゃがみダッシュを使おう。

上から落ちてくる鉄球は破壊しよう。

怪しいブロックを壊してみれば、中からポーションを発見。

4面ボス・まつぼっくり野郎だ!!

意表を突いた電磁波攻撃を仕掛けてくる。素早く逃げるべし。

電磁波を出す間隔を見切り、接近して連続攻撃をするのだ。

一見弱そうだが、実はとんでもない強さのボスキャラ。こいつは、間を置いて電磁波攻撃を仕掛けてくる。魔法攻撃よりも確実にブーメランで倒すことを心がけよう。

ボスのまつぼっくり野郎を倒した瞬間だ。中ボス以上の敵を倒したときの爆発シーンは凄いぞ！　これも拡大スプライトのおかげだ。あまりに迫力がありすぎて、炎が今にも画面から飛び出してくる感じだ。

カポネ大いに改心す!?

ハスター教団に手を貸すアル・カポネが出現。アネットは、カポネと重大な約束をする。その約束とは？

船内の船底には、なぜか海水が固まってゼラチン状になっている。別に敵は出ないので、気楽にジャンプしながら進もう。

4面の敵キャラチェック

空中攻撃をするハングライダー野郎。

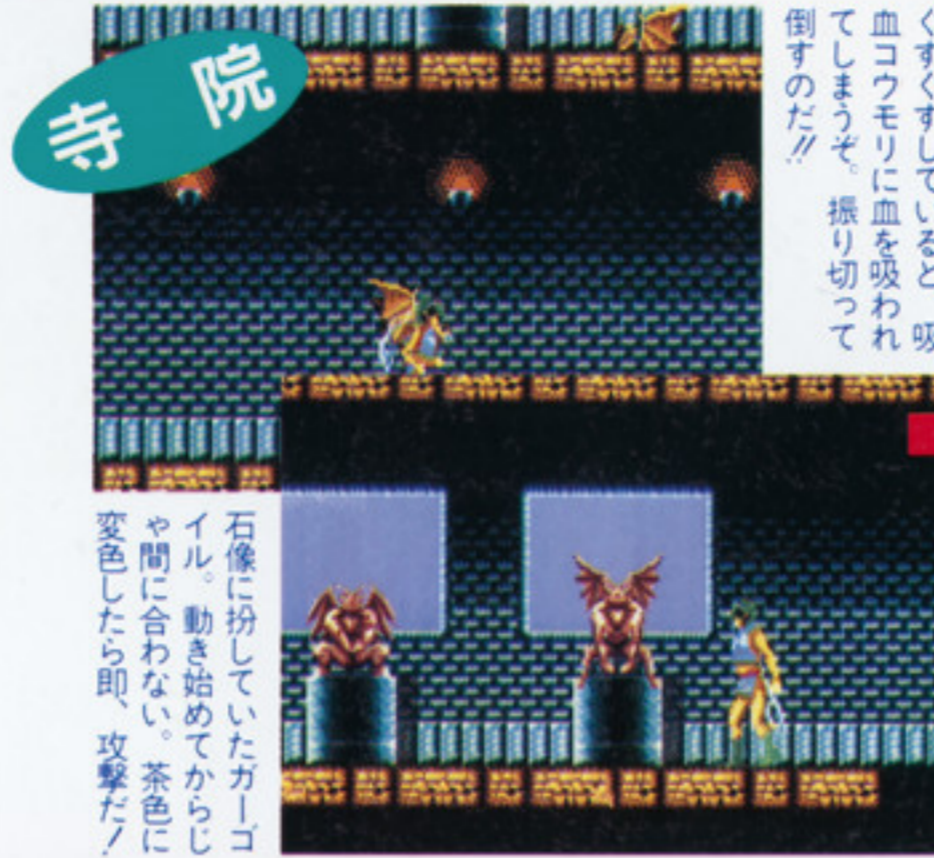
画面の半分以上もあるドデカ・クラーケン。

いきなり上から落ちてくる不気味な黒鉄球。

目玉にタコの足がついた変なモンスター。

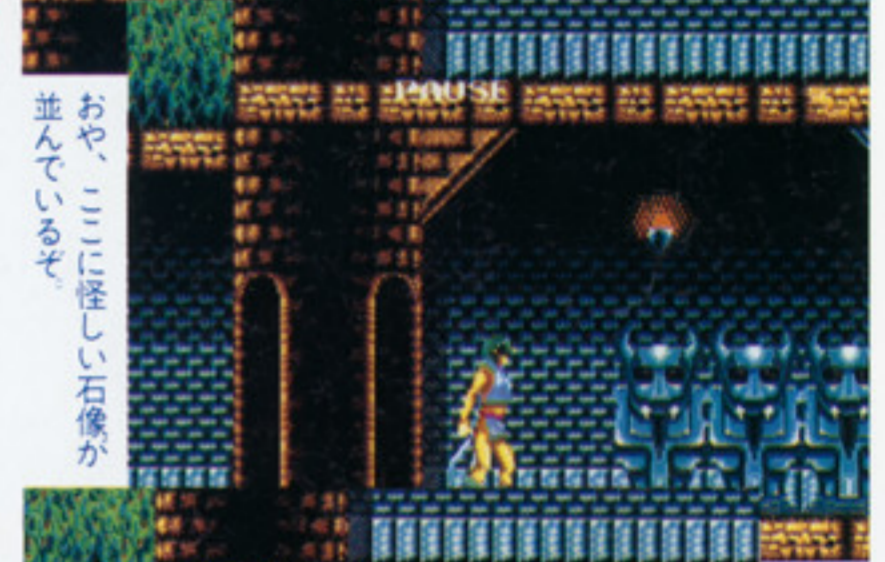
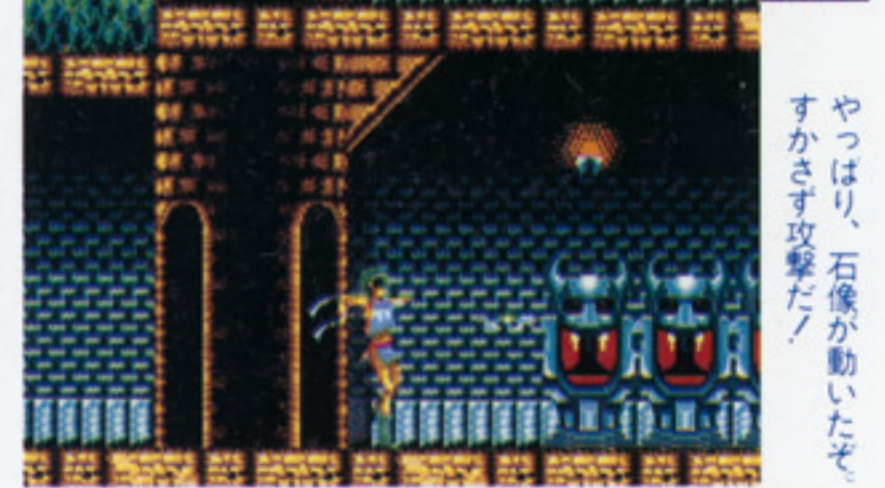
ステージ5 グランドキャニオンの寺院を越えろ!!

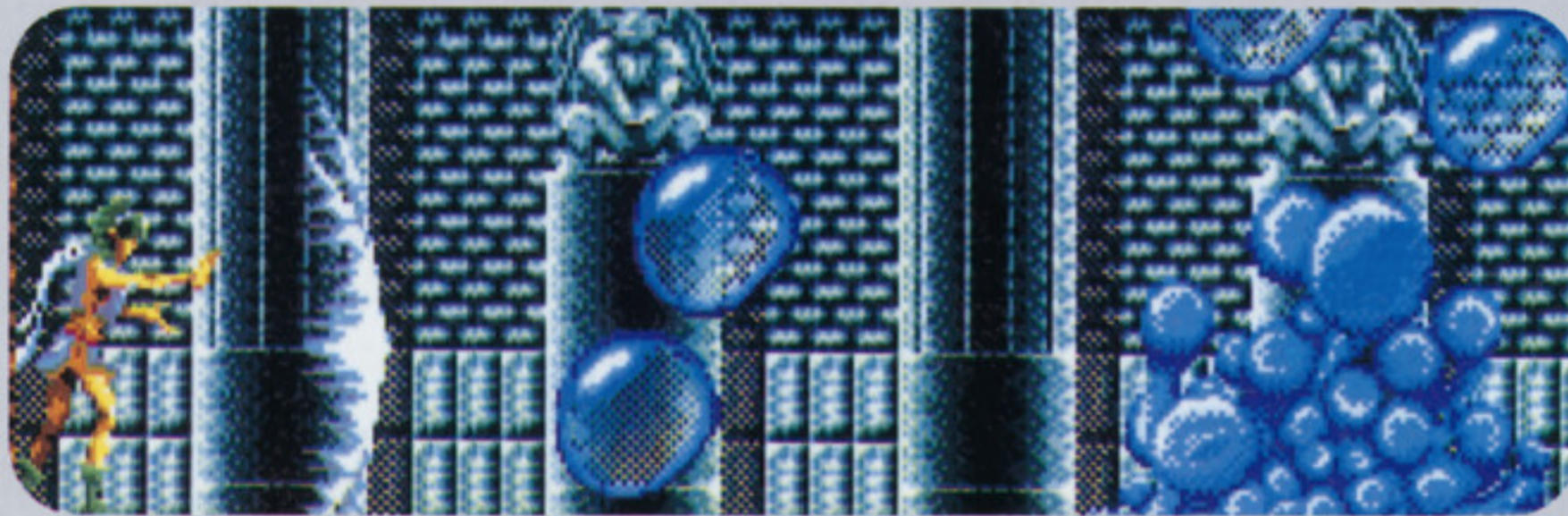
ハスター教団に占領され、モンスターの巣と化した寺院。ここを越えれば、カポネとの約束が……。

今回紹介する最後のステージは、古びたムードの寺院だ。いくつもの石像が動きだしたり、古代のモンスターが暴れたりするなど、さすがにこのへんともなると、手強い敵キャラが多くなってくるぞ。

寺院

ぐずぐずしていると、吸血コウモリに血を吸われてしまうぞ。振り切って倒すのだ!!

石像に扮していたガーゴイル。動き始めてからじゃ間に合わない。茶色に変色したら即、攻撃だ!

壁と壁の間を足場を頼りに、三角飛びで駆け上がろう。

おや、ここに怪しい石像が並んでいるぞ。

やっぱり、石像が動いたぞ。すかさず攻撃だ!

5面ボス・シャボン玉モンスター出現!!

泡ブク攻撃を仕掛けてくる正体不明のボスキャラ。攻撃方法は、上の写真のように、広範囲にダメージを与える魔法で泡を消してから、根元を攻撃するのだ。こいつを倒してもまだまだ先は長い。今まで培ってきたテクニックを駆使し、次なるステージへ突き進め!!

シャボン玉のボスとはこれいかに!? 泡を消しても元を叩かなきゃダメなのさ。

あたしは負けないわ

呪われし血筋の主人公・アネットは、ハスター教団を粉砕することができるのであろうか?

5面の敵キャラチェック

血を求めてさまよう吸血コウモリ。

体当たり攻撃をしてくるガーゴイル。

身体は寺院と同化し、首だけが動く古代竜。

口から吸血コウモリを吐き出す石像。

エル・ヴィエント ゲーム大会のお知らせ

ウルフチーム話題の新作「エル・ヴィエント」のゲーム大会が、なんと東京、大阪、合わせて計4カ所で開催されるぞ。

優勝者には豪華賞品が贈られるのはもちろんのこと、参加者全員にテレカや下敷などのアネットグッズや、ステッカーやボールペンなどのウルフチームグッズのいずれかがもらえるらしい。ふるって参加しよう。

時間
PM1:00 エントリー開始
2:00 ゲーム開始
4:00 ゲーム大会終了

東京

9月15日 おもちゃのQ
場所:中野区野方5-31-9
TEL :03-3338-7260

9月16日 宝田無線電機㈱
場所:千代田区外神田1-14-7
TEL :03-3253-0101

大阪

9月22日 上新電機㈱ メディアランド1F
場所:大阪市浪速区日本橋5-8-26
TEL :06-634-1511

9月23日 ファミコン倶楽部布施店
場所:東大阪市長栄寺1-30-20
TEL :06-783-6485

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGAMEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社登録商品 SEGA の使用を承諾したものです。

9月27日発売予定
予定価格6,800円

※消費税は含まれておりません。

MASTER OF WEAPON
マスター・オブ・ウェポン

敵は、悪のコンピュータ、ゴッドシステム。世界に平和を取りもどすため、全9ステージをクリアせよ。

近未来ウォーズ！
超立体的シューティングゲーム。

ステージ①基地。アイテムの数も7つと多彩、パワーアップしてやっつけろ。

ステージ②荒地。この巨大な石像の顔が、敵のゴッドシステムだ。

やめられない面白さ、

2本立て

これは、も

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ©TAITO CORP.1991

愛すべき動物たちを救うため、格闘技の王者が立ち上がった。
パンチ、キックの雨あられで、悪漢どもをやっつけろ。
RUNARK
ルナーク
11月15日発売予定
予定価格6,800円
ニューヒーロー誕生！
バイオレンスアクションゲーム。
パンチだ、ドスッ！キックだ、バッキ！君は格闘技の王者になれ。
手りゅう弾を投げるボディコンねえちゃん、アラブのムチつかいに会える。
痛快
無比の
とまらない興奮。

う映画だ。

BE・メガHOT-MENU SPECIAL

速報！

クライマックスとソニックが贈る話題の新作！

シャイニング・フォース

〜神々の遺産〜

●セガ/来春発売予定/RPG/12M、B・B

「シャイニング&ザ・ダクネス」から半年………。あのクライマックスが新会社ソニックとともに、超期待の新作「シャイニング・フォース」をひっさげて帰ってきた！シャイニングワールドを舞台に展開されるニューゲームの全貌が、いま明らかに!!

クライマックスとソニックが新たなジャンル挑戦！その名もT-RPG!!

前作「シャイニング＆ザ・ダクネス」が体感ＲＰＧと呼ばれたのに対し、最新作「シャイニング・フォース」はオーソドックスな２Ｄタイプのマップでありながら、戦闘システムにおける戦略性がより前面に打ち出されたゲームに仕上げられているのだ。Ｔ－ＲＰＧ（タクティクスＲＰＧ）と名づけられたこのゲームは、まさに従来の経験値アップ型のＲＰＧに飽きたユーザーを満足させうるものになる予感でいっぱいだ。

たしかに、パーティを組み、町で人々の話に耳を傾け、冒険をこなしていくという正統派タイプのＲＰＧに、シミュレーションゲームの戦略性加えるのは最近の流行。だが、「シャイニング・フォース」は、ただそれだけではすまないエッセンスがぷんぷん匂ってくる。あのクライマックスのこと、きっとまたプレイヤーをあっといわせる数々のアイデアがフィーチャーされてるに違いない。

多くの人が「シャイダクⅡ」を予想していたなか、いきなり登場したこの最新作は、高橋社長がいっていたようにいい意味でみんなの期待を裏切るはずだぞ。

STORY

「シャイニング&ザ・ダクネス」のメフィストの反乱が起きた時代より、数百年前……。ストームサングのはるか東にある“ルーン大陸”では大小さまざまな国がひしめき、平和な日々が続いていた。だがそんななか、このルーン大陸を制覇しようとしていた大国ルーン・ファウストは“ガーディアナ国”に古くから伝承されている“神々の遺産”を手に入れようと画策していた。

超兵器とも恐ろしい怪物ともいわれ、それを手にした者は神にも悪魔にもなれるという“神々の遺産”……。だが、大陸制覇のためにガーディアナ国へ侵攻し、国を滅亡させてしまったルーン・ファウスト軍も、ついにその“神々の遺産”を発見することはできなかった……。

一方、ルーン・ファウスト軍に国を滅ぼされ、流浪生活を強いられていたガーディアナ国の兵士たちは、互いにルーン・ファウストを倒すべく立ち上がりつつあった。そしていつしか闇の力に操られるルーン・ファウストに対抗し、戦う彼らのことを人々はこう呼ぶようになった。“光の軍勢―シャイニング・フォース”と……。

ガーディアナ国の草原地帯、断崖絶壁の山々、ジャングル、死の砂漠、食人魚が棲む大河など、多くの舞台が主人公たちを待っている。

はたして闇の力を操る者とは？　そして、“神々の遺産”の正体とは？　さまざまな謎を秘めつつ、いま新たな伝説が展開される!!

シャイニング&ザ・ダクネス

とにかくリアルなＲＰＧを目指して登場した「シャイダク」は、「体感ＲＰＧ」の名のもとにすべての画面がプレイヤーの視点にあわされて構成されていた。

戦闘シーンもすべて視覚的に処理され、魔法もハデハデだった。

はじめて見たときは、かなり驚かされた立体的な酒場の風景。

シャイニング・フォース

前作と違い、基本的な画面構成はよくあるフィールドマップにされ、移動はシミュレーションぽい感じになっている。１本で２つのゲームが楽しめるぞ。

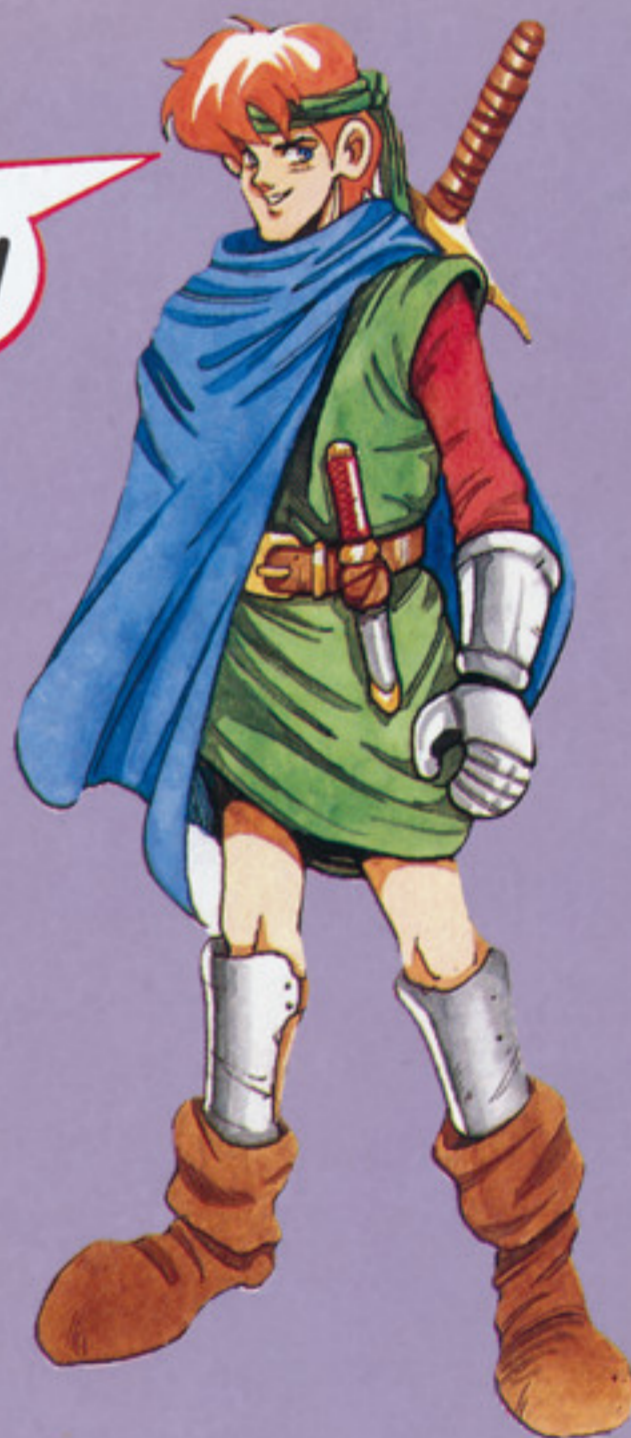
今回はさまざまな人との会話が楽しめる正統派タイプの構成に。

城門で待ちかまえる敵軍。移動時は戦略性が重要になったのだ。

家庭用初の12メガパワーが爆発！ シナリオと戦略性がより本格化

この「シャイニング・フォース」のセールスポイントはもちろんゲームシステムの新しさだけではない。なんとこのゲームは家庭用テレビゲームで初めて12メガのROMが採用されているのである。これによって前作のシャイダクでは弱かったとされているシナリオ性や戦略的要素などがより強化され、プレイヤーをたっぷりとシャイニングワールドで楽しめるようにされているのだ。また、前作では大好評だった視覚的な戦闘シーンも、左の写真のようによりリアルになってみんながプレイする日を待っている。とにかく、最新作「シャイニング・フォース」はすべての面で前作をしのぎそうだ。

魅力的なキャラクターも続々登場！ いまから期待大だ!!

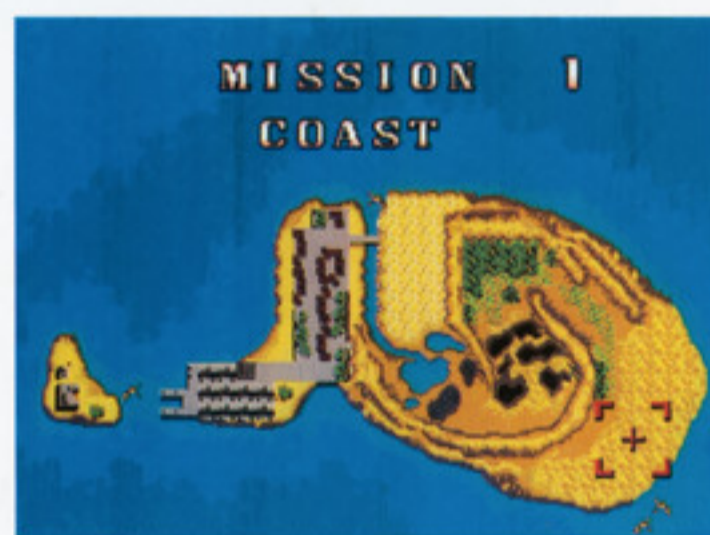
また、登場キャラも前作よりずっと多くなっているぞ。パーティじたいのメンバーが“光の軍勢”としてどんどん増えていくのだ。下のメンバーはほんの一部だけど、ファンタジー色豊かなキャラたちには感情移入しまくれそうだぜ！ みんなで期待して待とうぜ！

戦場の狼II

パッドを操作するだけで、シュワルツネッガーばりのヒーロー気分が味わえる「戦場の狼II」が、ついにメガドラで登場だ。モードもアーケードとオリジナルの2本立てで、興奮度も2倍！　次々に襲ってくる敵兵を、容赦なくバリバリ撃ちまくって蹴散らしてしまえ!!

セガ／9月6日発売／7,000円／ACT／8M

仲間と共に任務を遂行するオリジナルモード

オリジナルモードの特徴は、プレイの途中で3人のキャラが仲間に加わること。仲間になったキャラは、それぞれ異なった性能の武器をもっているので、場面によってキャラチェンジしながらプレイできるのだ。

前と後ろから、量で攻めてくる敵兵たち。モタモタしていると、ライフがすぐになくなってしまうぞ。

主人公の任務の舞台となるのが、この小さな島。ステージ数は全部で6。

ライフが残り少ない！　武器を変えたい！　というとき、キャラチェンジ！

アーケードモードで楽しめるぞ!!

この任務の重要性がヒシヒシと伝わるオープニング。

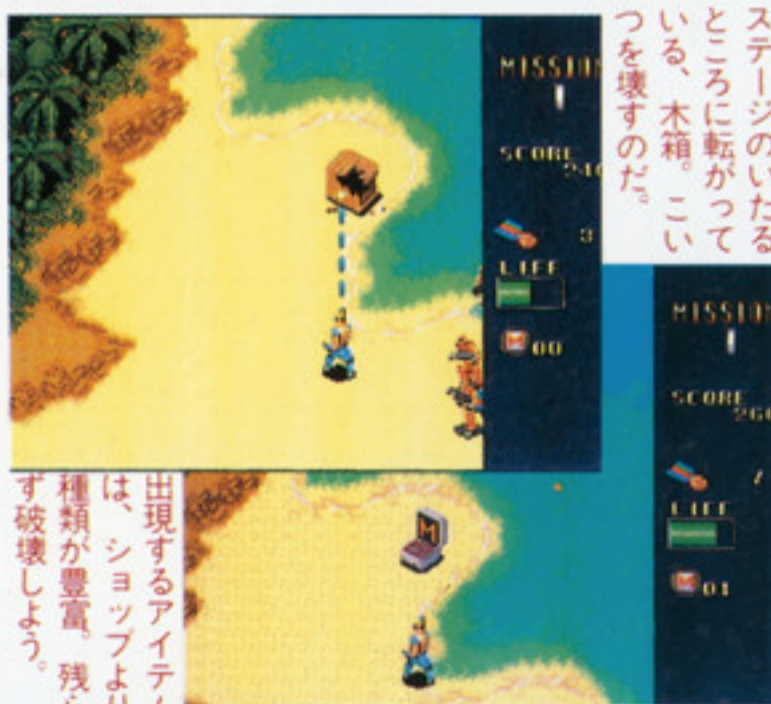
今回はくわしく紹介しないが、アーケードモードはとても忠実移植されている。オリジナルと違って、アイテムをとって武器交換し、コンティニューも使えるのだ。ステージも全部で6面あるぞ。

敵兵の強さとしつこさは、オリジナルと同じ。

アイテムでどんどん武器を強化し、敵兵を全滅させろ！

頼りになるいろいろなアイテム

アイテムの入手方法は2通りある。1つはマップ上に置かれた木箱を破壊すること。ほとんどのアイテムがこの中から取ることができるが、たまにダイナマイトが出現するので要注意。もう1つはアイテムショップを利用することで、木箱から出現する勲章と店のアイテムとを交換できる。

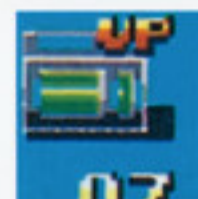
ステージのいたるところに転がっている、木箱。こいつを壊すのだ。

出現するアイテムは、ショップより種類が豊富。残らず破壊しよう。

GOLDアイテム

勲章　その1
勲章1個分。これを数個集めれば、ショップでアイテムが交換できる。当然ショップでは入手できないぞ。

勲章　その2
勲章2個分。お得なわりには出現率がなかなか良く、後半ステージにいくほどその傾向がある。

体力回復アイテム

救急箱
ショップで交換すると、けっこう高価。しかしその分、体力をタップリ回復してくれる。

体力UP
体力回復はしてくれないが、体力の最大値を上げてくれるぞ。ひいきのキャラには、バンバン使おう。

アイテムショップ

拾って集めた勲章が、ゴールドのようにこのショップで使用できるのだ。

武器・防具アイテム

メガクラッシュ
メガクラッシュの作動原理はまだはっきり公開されていないが、効果はいわゆるボム。

パワーアップ
これを取ると、武器が文字どおりパワーアップする。最初は仲間1人を集中的に強化するほうがいい。

シューズ
移動スピードがアップするアイテム。しかも、取れば取るほどスピードアップしていくのだ。

ジャケット
防御力をアップさせる。これは、たくさん取っても防御力アップはしないので1人1着装備させよう。

危険アイテム

ダイナマイト

木箱の中に入っていて、他のアイテムと同じように近づくと突然爆発！　大きなダメージを受けてしまうので、注意しよう。

MISSON・1 COAST

敵兵の弾を見切れ！

最初のステージなので、マップはかなり短め。敵兵を無視して突き進めば、すぐにボスキャラとの対決シーンに入ってしまうのだ。

しかし、これでミッション・1は完了と満足するようではまだまだ。これから先のことを考え、マップ上にあるアイテムはすべて取ろう。また、敵兵の撃つ弾は一定の距離以上は飛ばないので、しっかり見切りをつけられるように。四方八方から襲ってくる敵兵には、すばやさと確実な射撃が要求される。ここで、それを修得・実践していくのだ。

たくさん弾を撃ってくる敵兵。この弾を余裕でかいくぐれるようになるべし。

海岸線沿いに画面の右方向へ行くと、けっこう多くのアイテムが拾える。普通にプレイしていると、見すごしやすいので注意しよう。

主人公の通行を妨害している柵。攻撃すれば簡単に壊すことができる。ただし、その間にも後方から出現する敵兵の数は多いぞ。

柵を破壊してさらに進んで行くと、待ち受けていた敵兵が一斉に攻撃を仕掛けてくる。まともに相手をすれば、大ダメージは必至だ。

ボスキャラ登場!! 1

ミッション・1のボスは、戦闘機だ。敵兵は出現しないので、コイツだけに神経を集中させよう。コイツをナナメから攻撃するのが、効果的だぞ。

ボスの放つバルカン砲は、かなり強力。しかし、攻撃をしかけてくるのがワンテンポ遅い。

メガクラッシュを使えば、ボスを倒すのは簡単だ。けれど、使いすぎると後が苦しい。

ナナメから攻撃をすれば、バルカン砲にも当たらずボスを倒せるぞ。

MISSON・2 FOREST

新たな仲間が加わる!!

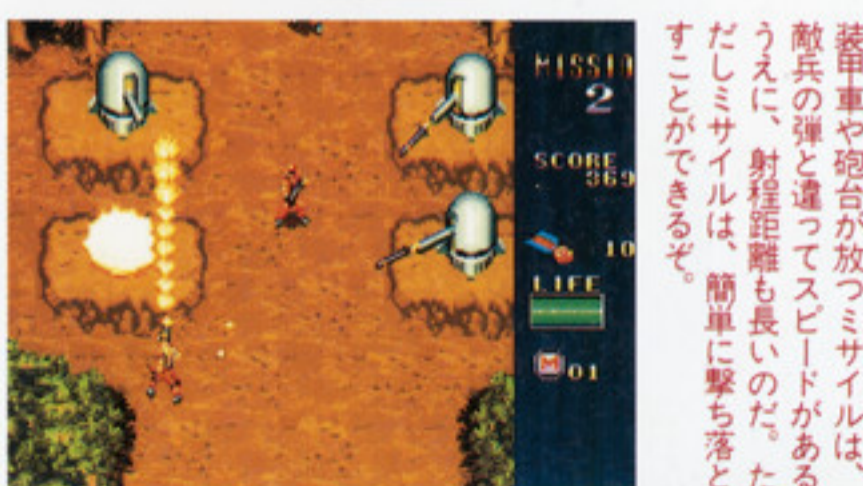
ここからがいよいよ、本格的な戦いの始まりだ。砲台や装甲車などが出現して、すさまじい攻撃で主人公の命を狙ってくるぞ。

しかし、それに対応して主人公にも1人、力強い仲間が加わるのだ。名前はバーナー。武器も持ち主と同様バーナーで、敵兵に火炎攻撃を加えるのだ。射程距離はライフルより短いが、方向転換だけで敵兵を一掃できるので、とても使いやすい。敵兵に囲まれたら、ぜひバーナーの火炎攻撃で戦おう。

アイテムショップのテントに、彼がいるぞ。

火炎攻撃は周りのものを全て灰にしてしまう。

柵を破壊して小道を入って行けば、木箱が落ちているぞ。アイテムを集めるチャンス！

装甲車というだけあって硬い。火炎攻撃を加えれば、わりと楽に破壊できる。

装甲車や砲台が放つミサイルは、敵兵の弾と違ってスピードがあるうえに、射程距離も長いのだ。ただしミサイルは、簡単に撃ち落とすことができるぞ。

ボスのところへ向かう小道には、木箱がずらりと並んでいて、思わず嬉しい悲鳴を上げそう。ダイナマイトの出現に注意しながら、出てくるアイテムを全部取るのだ。

ボスキャラ登場!! 2

ミッション・2では、この要塞がボスキャラだ。砲台から発射されるミサイルはむろんのこと、要塞の中から現れる敵兵に気をつけよう。敵兵は、放っておくとどんどん増えていくので、ある程度倒してから要塞の中央を攻撃するのだ。

要塞の両わきにある出口から、敵兵がゾロゾロと出現してくるのだ。

そんな敵兵をすばやく倒しつつ、スキをみて要塞を攻撃！

レンタヒーロー

正義のヒーロー、よい響きの言葉だが、そう簡単になれるものではない。しかし、この「レンタヒーロー」は、ひょんなコトから正義のヒーローに変身できる戦闘服を手に入れてしまった1人の青年が主人公なのだ。さあ、彼といっしょに社会のために働こう。セガ／9月20日発売／8,700円／RPG／8M+B.B

正義のヒーローは何でもやるらしい

コンバットアーマー使用上の注意

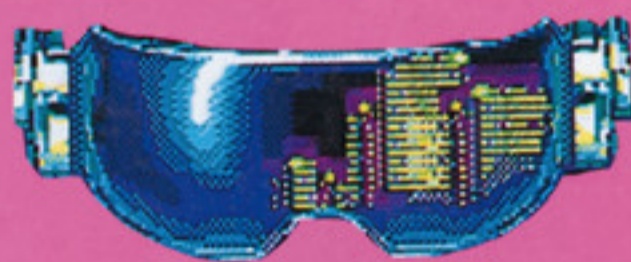
「レンタヒーロー」の主人公は、コンバットアーマーを着ることによって正義のヒーローに変身する。別にコンバットアーマーがなければ何もできないってワケじゃないが、着れば普通の人間を超越したパワーが出る。これを知ってて使わない手はない。まずは、「敵を知るにはまず味方から」の言葉どおりコンバットアーマーの詳細を理解しよう。

「皆様の生活にうるおいと安心をお届けする」という言葉を掲げて商売している場末の食堂、センセーショナルカフェテリア(略してセカ)。しかし、これは世をあざむく仮の姿で実際は、「スーパーエボリューションコンバッドアーマー」という名前のコンバットアーマーをレンタルしているSECAエンタープライゼスなる会社なのだ。名前は似ているけど、セガとはまったく関係ない。だから、よい子のみなさんはけっして間違えないコト。

そしてこのコンバットアーマーは、人間の根底に眠る潜在能力を引き出す力をもっている。これを着ると、普通の人の数倍の力が出せるようになるのだ。なぜそんな力が出せるようになるのか？　それは、コンバットアーマーの原料がセカの企業秘密で公表されていないため知ることはできない。各自想像の世界で楽しもう。コンバットアーマーの稼働エネルギーは電気エネルギーで、アーマーを装着しているとどんどん電気が消費されていく。たまに充電しなければならない。ただし、巷で売っている乾電池でこと足りるので、大ゲサなシステムは不必要だ。ちなみにその電池代は自分もちである。がまんせよ。

コンバットアーマーはレンタル品、つまりレンタル料金を払わなければならない。支払い方法は、銀行振込みもしくは銀行預金からの自動引き落としの2つ。支払い期限が来たら、とっとと入金しよう。払わなければコンバットアーマーが使えなくなってしまうぞ。それに、25%の延滞金までかかってくるのだ。まさしく、百害あって一利なし。気をつけろ。

SECAエンタープライゼスは、コンバットアーマーをレンタルすると同時に仲介料なしでレンタヒーローとしての仕事を斡旋してくれる。仕事をこなせば、その仕事の依頼者から報酬がいただけるってシステムだ。

さあ、バキバキ働いてもらいましょーか。

ゲーム中にスカしたデモが流される。正義のヒーローにふさわしい映像だ。ああ、カッコイイぜ。しびれるぜ。

オープニングが地味なので、デモが思いっきり引き立つ。

華麗なるデモのシメは、タイトル画面かと思えるような画面だ。音楽もちゃんとこの画面でスパッと終わる。イカスよね。

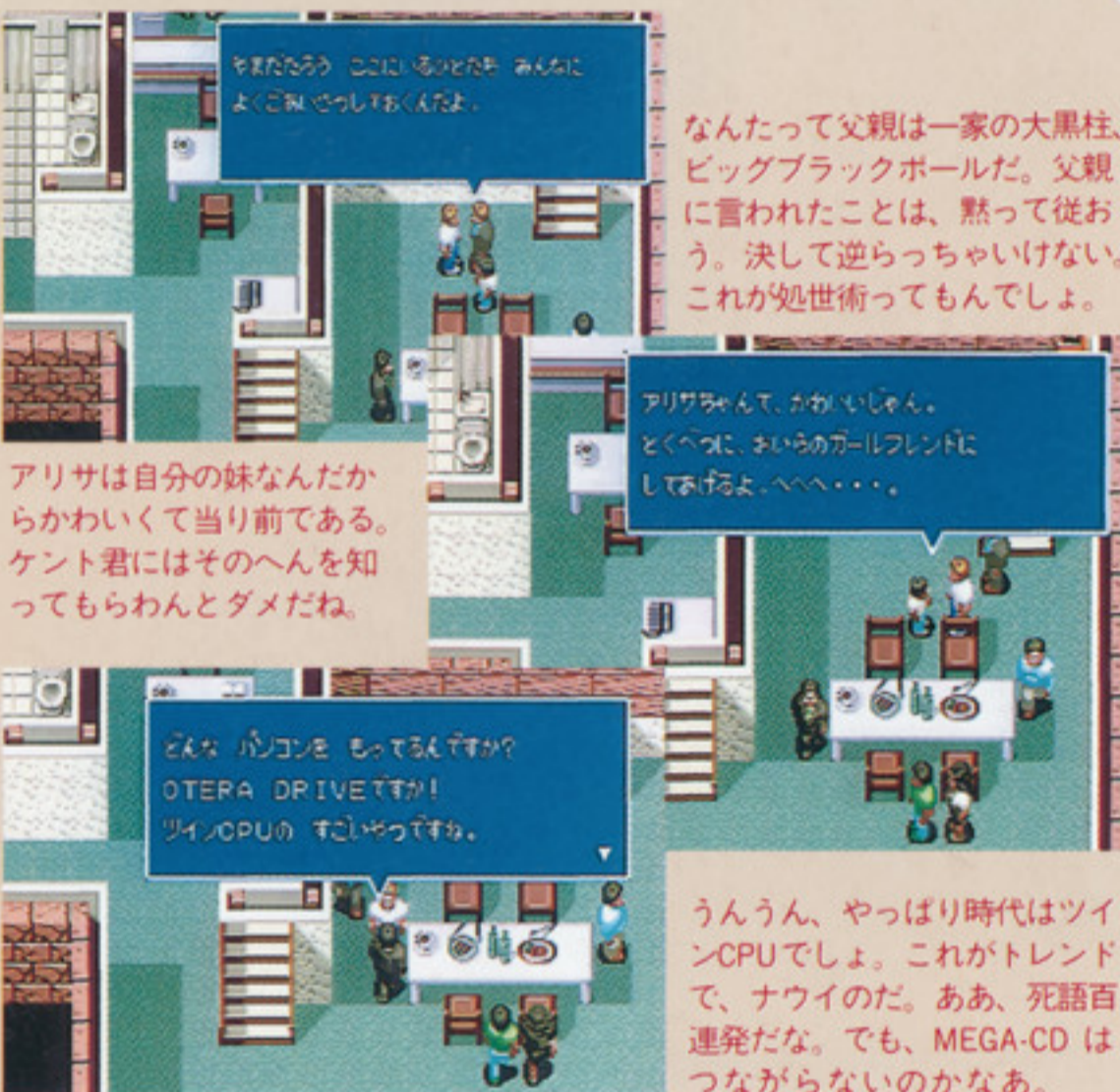
プロローグ 正義のヒーローになる

父親の転勤でコージャの町に引っ越してきた主人公一家。ここからすべてが始まるぞ。まずは、近所の人たちを向かえてホームパーティーが開催される。そこでは、とにかく全員の人に話しかけよう。しばらくすると、食いしん坊万歳な人のために料理が足りなくなる。そして、父親の発案により出前をとることになるのだが、そこで奇妙なファンファーレとともにいろんなことが疾風のごとく展開されていくのだ。ああ、波乱万丈一家。

ゲームの始まりだけにつっかかることなく、スムーズに話が進んで行く。笑える展開を楽しみながら正義のヒーローへと変身しよう。話が一段落したら必ずセーブすること。

ホームパーティーが

この家には舞台があり、イベントをやるには最適な場所だ。父親もここで司会ができて満足ではなかろうか。んで、左上に見えるのは洋式トイレである。

話かけまくり話聞きまくり

なんたって父親は一家の大黒柱、ビッグブラックホールだ。父親に言われたことは、黙って従おう。決して逆らっちゃいけない。これが処世術ってもんでしょ。

アリサは自分の妹なんだからかわいくて当り前である。ケント君にはそのへんを知ってもらわんとダメだね。

うんうん、やっぱり時代はツインCPUでしょ。これがトレンドで、ナウイのだ。ああ、死語百連発だな。でも、MEGA-CD はつながらないのかなあ。

食事の切れ目がことの起こり

電話かけるだけだったらお金は必要ないんだけど……。ま、くれるって言うんだからもらっておこう。ついでに何を注文するかも教えてほしかったなあ。

電話1本かけただけで、いつのまにか話が進んでいく。ついてこれなければ、置いていかれるだけ。あー、待ってくれー。見捨てないでくれー。

もしもし、おとーさん。ウケがほしいからってそこまで普通やるか?

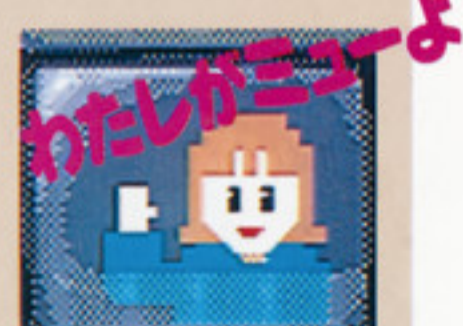
へんしんだー

こうなりゃやけだ。こっちもさっき配達されたコンバットアーマーに着替えよう。コマンドで「へんしん」を選べば1秒でチェンジだぞ。

着ぐるみ親子が対決する。母親が見たら涙を流す光景だろう。でもコンバットアーマーにオヤジは役不足。情け無用シビアな瞬間だ。

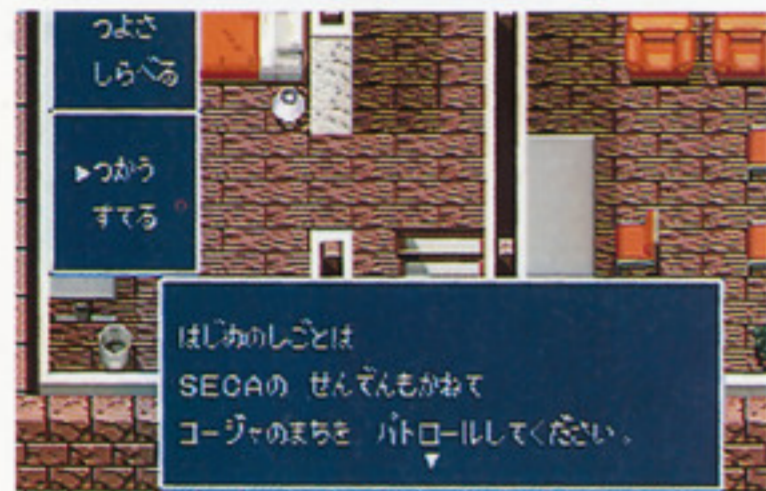
親が子供に力で負ける。勝った子供にとってもショッキングな事件だ。うるうる。

宴の後で……

ゴタゴタの後、SECAの出前持ちが現われてレンタヒーローの業務について説明してくれる。そして、置いていったフロッピーディスクを家の2階にあるパソコンで使うと、さらに細かい説明をしてくれるだろう。SECAのパソコン通信の窓口担当者はミューさんだ。仕事内容を聞いたらとっとと作業にとりかかれ！

(続きの音のつもり)

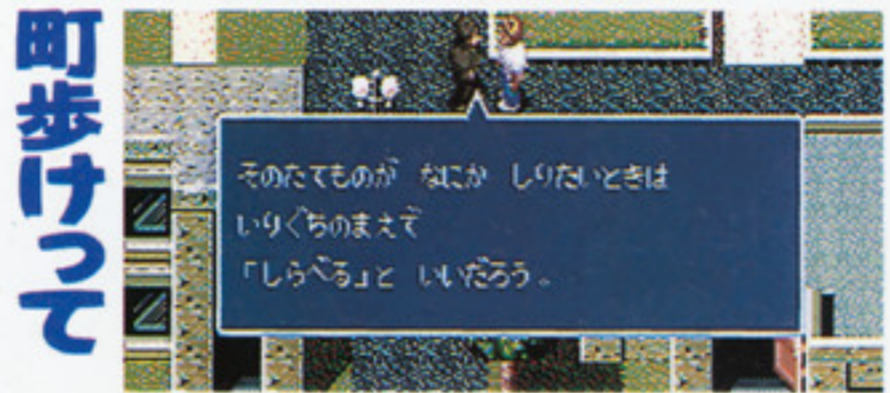
おしごと その1 正義のヒーローが町をパトロールする

レンタヒーローとして栄光の第一歩を踏み出すワケだが、その仕事はコージャの町をパトロールするコトだ。それは、SECAの宣伝もかねるオマケつきらしい。世間にはレンタヒーローがまだ知られていない以上しかたないことだ。張り切ってパトロールしよう。レンタヒーローに変身していたほうが、歩くスピードは速い。でも、電気の消費が激しいので、すぐにアーマーの色が変わってしまうぞ。必ずコンビニエンスストアなどで乾電池を買っておくコト。金が足りなくなったら、町の左上にいる無鉄砲なヤツに何回も挑戦しよう。

宣伝しろだとさ

華麗なヒーロー家業も地道な外回りから成り立っているらしい。

何やってる!!

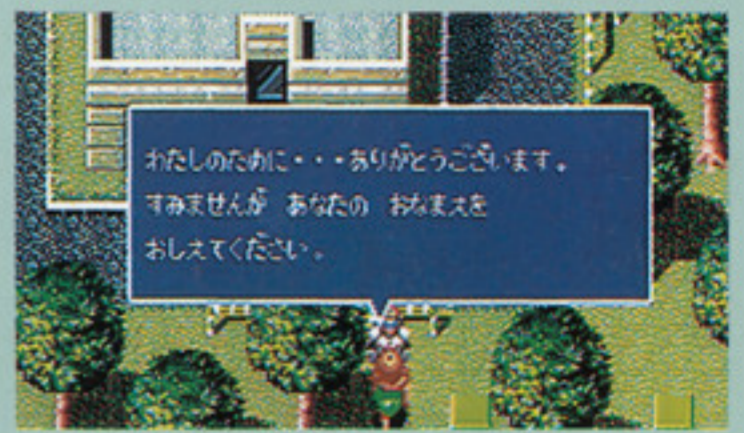
あらら、ナイフで交際を強要しちゃイカンよ。やっぱり男女交際は「清く正しく美しく」がモットーだからね。

町歩けって

主人公は、コージャの町に引っ越してきたばかりだ。古くから住んでいる人に情報を求めよう。ほら聞け。

オラオラオラオラオラ

チンピラにうかつに近づくとナイフの餌食だ。飛び蹴りで倒すとよい。

正義のヒーローに名前を

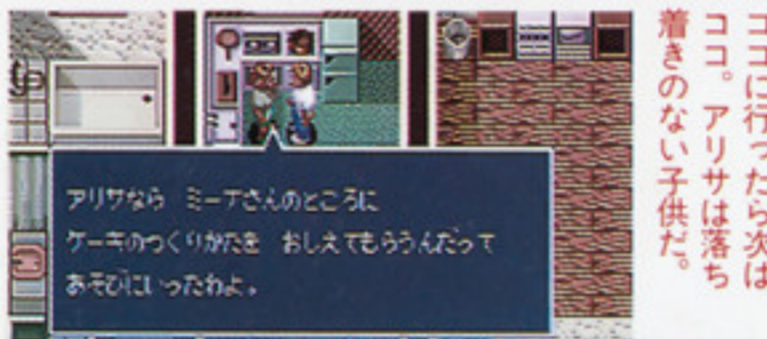
チンピラにからまれているお姉さんを助けると、レンタヒーローとしての名前をたずねられる。正義のヒーローとして恥ずかしくない名前をつけてあげよう。名前は一生ついてくるからね。

チンピラを追い払えば報酬がお姉さんからもらえるぞ。押しかけ女房みたいだが、貧乏はイヤだしね。

あ〜効く〜

おしごと その2 正義のヒーローが恋の伝書バトをする

緻密なパトロールとチンピラ退治の成果かもしれないが、ミューから次の仕事が斡旋(あっせん)される。さっそくレンタヒーローに変身して仕事の依頼者ケント君の家に行く。そこで請け負われた仕事は、なんと、自分の妹のアリサにケント君のラブレターを渡すコト。なんで正義のヒーローがこんなことをしなきゃいけないのかと自問自答する人もいるだろうが、せっかくの御指名である。黙って仕事しようね。

アリサにラブレターを渡して返事を聞くだけだが、肝心のアリサがなかなか捕まらない。情報を順番に追って、地道に追跡しよう。

地獄のたらい回しレプレイ

ココに行ったら次はココ。アリサは落ち着きのない子供だ。

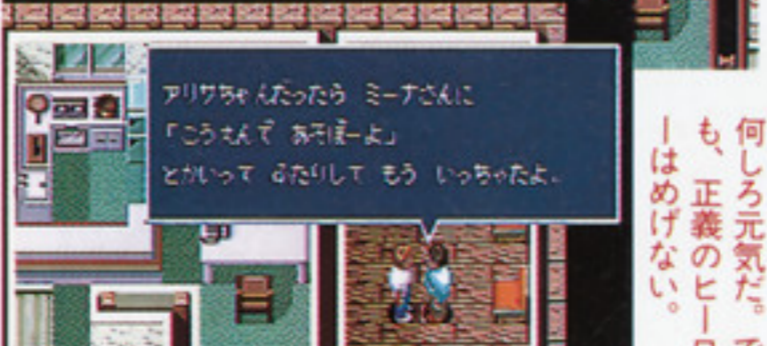
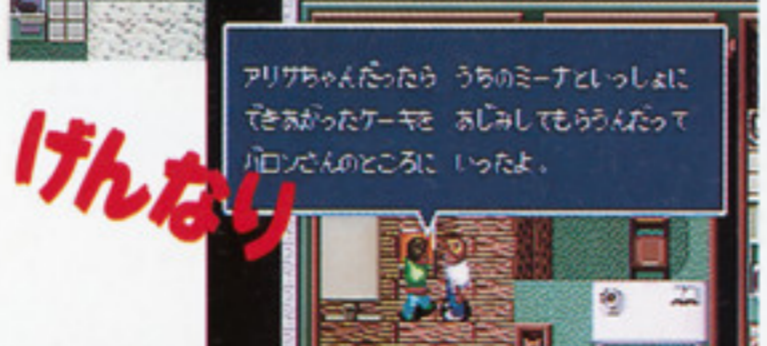
げんなり

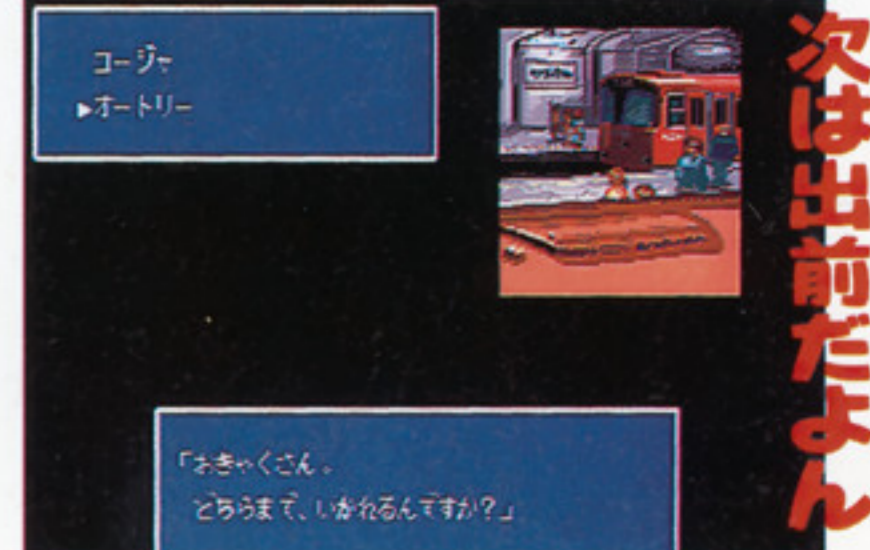
何しろ元気だ。でも、正義のヒーローはめげない。

有名になりたいか?

道の傍らで2人の子供が待機している。視線の場所を踏むとあっという間に逃げていってしまうぞ。

マセたお子様やな〜

変身してないとあつかいが冷たい。目前で変身すると態度が豹変するぞ。現金なお子様だが、お客様だもんね。ちぇ。

正義のヒーローの現状は

「つよさ」を選択すれば、仕事や依頼主までわかる。それにしても職業がラブレター渡しとはねえ。無職もナニだが、不明ってのはどうかと思うよ。

次は出前だよん

HYPER TECHNOLOGY ・講座・

by 阿木二百

VOL.7

みんなでハイテク○○ッ○ス

●リラックスか、ドラックスか?

新浦安にある浦安市民プラザで、8月24、25日の2日間にわたってサイバーアートフェスティバル'91というものがある。「ある」といってもそれはこの原稿を書いている時点での話であって、本が出るころには「あった」というほうが正しい。実はこれからこの原稿を持って行きがてら、編集のK氏に「ぜひ取材をしなさいよ」というつもりなので、もしかすると来月号あたりに記事が載るかもしれない。で、何がいいたいのかというと、このフェスティバルのテーマが〝みんなでハイテク・リラックス〟なのである。これまでは、テクノストレスとかモニターから出る電磁波の有害性ばかりがクローズアップされていたが、毒も使い方によっては薬になるように、先端テクノロジーを使って精神安定をはかろうという動きが出てきたというわけなのだ。

フェスティバルの出し物はいろいろあるのだが、何といってもポイントはイーバとブレインシンクロナイザー。名前だけでもすごいものがあるが、前者は脳波を時間軸に沿ってカラーの三次元グラフで表し、後者は専用のゴーグルをつけて光と音で脳に刺激を与え一種のトリップ状態にしてしまおうという装置。

イーバのほうは、脳波の解析と表示用にMacintoshが必要だが、センサーを内蔵したヘッドバンドだけをつけて外出し、カセットテープやビデオテープなどに脳波を記録することができるので場所を問わず気軽に自分の緊張度を調べることができる。

実は、このイベントの元々のテーマは「みんなでハイテク・ドラッグス(Drugとは麻薬のこと)」だったのだが、やはりそれはマズイということでリラックスに落ち着いたという経緯がある。イーバとブレインシンクロナイザーを同時に使ったメンタルツアーなどにも企画されていて、経験者によれば、これはかなり〝くる〟ということだ。とすれば、「みんなでハイテク・ドラッグス」のほうが真実に近いのは間違いないようなのだが……。

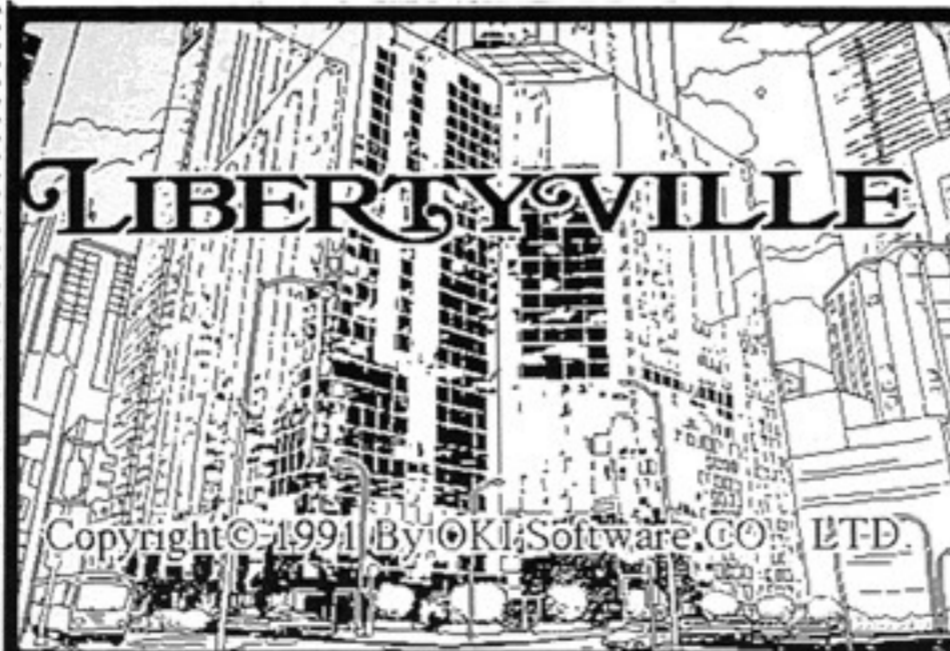
●手軽にリラックスするならば……

このあたりの装置って、きっと家電メーカーが目をつけて、もう少し無難な線でまとめた商品を開発してきそうな気もする。今のところイーバが約12万円(もちろん、この他にMacが必要)で、脳波測定用の医療機器を使っている専門医によれば「画期的な低価格」なのだそうだが、まだちょっと高いのだ。

そこで、付加的な装置を使わずにソフトだけでリラックスしてもらおうというものも、いくつか現れ始めている。ミュージシャンのトッド・ラングレンがコンセプトを担当した〝目のための音楽〟であるFlowf-azer(得体の知れない渦巻きがぐーるぐーるというヤツ)もそうだし、沖電気の子会社である沖ソフトウェアが出している「ワールドボタニカルガーデン(世界植物園)」や「リバティビル」(図参照)もゲームや実用ソフトとは異なる方向性を持っている。

特に「リバティビル」は、アメリカの片田舎からシカゴにたどり着くまでを40枚の絵と音で表したもので、操作もマウスのボタンを押して次のシーンを出すか、一定の秒数が経つと次のシーンが出るようにしておくか、シーンのミニチュアをクリックしてその場面に直接飛ぶか、の3通りしかない。だから、遊ぶという感覚はまったくないが、モノクロの絵はクオリティが高いし、音も吟味されていてけっこうなごめたりする。まあ、こうした〝環境もの〟は好みもあって難しいが、そのうちに脳波を読み取ってユーザーの精神状態を知り、最適の風景を表示するようなソフトが現れないとも限らない。

かつて「マンホール」を試した阿木の友人ライターは、結末があるものだと思って何日も徹夜したそうだが、そんなものはありはしないソフトがこれからは少しずつ増えていくんじゃないか。

ゲーセンでエキサイトするのではなくリラックスするような時代が来るんじゃないか、と思ったしだいなのだ。

「リバティビル」の画面写真を何点か集めてみた。片田舎の町リバティビル(おそらく架空の町なんだろう)からシカゴまで、アメリカの風景が、音楽とともに、淡々と流れていく。見ているうちに眠くなってしまっても、それもまたよし。ハイテク・リラックスってやつだ。

BEEPLE LAND
びーぷるランド

今月の論

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

いままでセガの顔になるはずだったゲームは数多く出たけど、このゲームはまさにセガの顔となるべく生み出されたゲームだ。スピードバリバリの高速アクション「ソニック」の評価は、はたしてどうかな?

●待ってました！　という感じで手に入れたこのソフト。早速、本体の電源を入れてみた。ん？　いつものロゴじゃないぞ？　でかでかと「SEGA」の文字。その後なんと「セーガァー」としゃべった！　おお！　ここでこのゲームにかける期待感は頂点に達した。ポチッ（ボタンの音）「さあ！」と右を押し続けた。は、速い！　ちょっ、まっ、は、速い！　速すぎる！　でも慣れるとこの速さがすごく快感だ。一方、進んでいってみて、次に感じたのが、けっこう難易度が高いことだ。かなり甘く思っていたので、最初の1ゾーンだけでも、手こずる、手こずる。さすがに「ミッキー」のようにはいかない。まあ、このゲームの場合これは「楽しい難しさ」とでもいえるだろう。けれど1つだけいいたいことがある。そう、コンティニューだ。スペシャルステージでリングを取れといわれても、これが苦労するんだよねー（後半のステージになるとスペシャルステージにいくのも苦労する）。どうせなら最初からつけてくれたってよかったと思う。各ステージが長いことを考えると親切じゃないよなあ。このゲーム唯一の欠点かな。でもセガの広告にのっていた「ゲーム史上最速アクション」というのは絶対本当である。この速さ（勢い）でマリオなんか追い越したんじゃないだろうか。

（大阪府・村上伸一・16歳）

●ゲーム自体はシンプルだけど、とにかく見せ場がたくさんあるゲームだ。とくに水中面なんかはすごい。水の外にいるときは背景が普通なのに、水中に入るといきなりラスタスクロールをはじめる。これにはおどろいた。水中で息継ぎをしなきゃ、ソニックが溺れちゃうのも、とってもかわいかった。でもちょっと気になるところもある。まずは、スピードがありすぎて敵が眼に入らず、正面衝突してしまうってのが、しょっちゅうあることだ。水中面のあの動きのトロさも少々ムカついた。ボスもエッグマンのみ。それと、実はエンディングが2種類あるんだけど、変わっているところはほんの数秒間だけというのもねえ……。とまあ気になったのは、こんな感じだけどやっぱりスゴクいいゲームだ。ゲーム嫌いな姉が台所で俺のプレーを隠れながら見ていたほどだもんな。とにかく、みんなも買え!!

（千葉県・大羽沢英行・16歳）

●ソニックには衝撃を受けた。技術的にもスゴイが、やはりアクションゲームの本質であるスリル、興奮、快感などの楽しさをスピード感でまざまざと見せつけてくれたのがスゴイ。とにかく突っ走る、跳びはねるといったアクションの楽しいこと！　コースを軽快に走り抜けるソニックを操作してて、もう爽快で気分がいい！　これまでセガのキャラクターってオパオパやアレクなんかがいたけど、それらと比べてソニックってやつは、ちょっと生意気でカッコイイ。久しぶりに登場した魅力的キャラクターといえるだろう。このソフトでセガのイメージって、だいぶよくなったんじゃないかなぁ？

（新潟県・楡井孝典・19歳）

●ソニック・ザ・ヘッジホッグ。なるほど、こいつはよくできたゲームである。スピード、キャラクター、ゲーム性、どれをとっても素晴らしい。だけど、マリオ系のアクションゲームがキライな人や飽きちゃった人はあんまり楽しめないかもね。そこらへんに問題ない人ならぜひとも買うべし！

（長野県・神保君康・18歳）

●このゲームは、とてもセガが作ったとは思えなかった。あの「マイケル・ジャクソンズ　ムーンウォーカー」を作ったのと同じセガのゲームとは思えなかった（笑）！　だけど、ゲームのデキに対して少し曲のパワーが足りないんじゃないかな？　ソニックというキャラクター自体が、ハウスやテクノ、アラビックミュージックなどいろんな曲が似合うほど魅力的なのに、曲がイマイチ負けているのはとても残念。それとCMではソニックの魅力が全然出てないので、次回作までにアニメなり映画なりを作ってもっと世間にアピールしましょう。とにかく魅力的で、将来が楽しみなソニックに今後も期待！

（兵庫県・会本照利・30歳）

12月号のテーマは……
みんなの怒りをこめて
ハズレゲーム**特集**です

【BEメガ総括】とにかく速い。とにかくカッコイイ。いままでのセガのキャラになかった魅力をもつ「ソニック」には急激にファンが増えているみたいだね。ま、ゲームのほうはちょっと難しいけど、先月号の面セレクトの裏技を使えば十分堪能できるだろうし、プレイヤーを引き込む面白さもたっぷりあるから買って損はないぞ。今後もソニックをセガさんの顔として大事に育てていってほしいよね。

ゲーム言いたい放題

●ちょっと遅いかもしれないけど、ついに待ちこがれていた「ファステスト・ワン」を手に入れた。早速感想をいわせてもらうと、ちょっと（本当にちょびっと）だけ不満ありって感じ。まずピレリ（ゲームではヒネリ）タイヤとグッドイヤー（グッドヤダー）タイヤの差がそれほどでもないということ。それと、いま絶好調のはずのウィリアムズルノーがゲームの中では遅くて、ムチャ使いにくいこと（とくにオートマでは走れたものではない）。あとコースについては、ブラジルが走ってて２～３周でイヤになってしまう。そう、ただでさえこのゲームはスピード感がないのに、このコースでは停止寸前までブレーキングしないと速攻コースアウトしてしまうコーナーが何ヵ所もあるのだ。ここまでコーナースピードを落とさなければいけなかったのなら、いっそのことデータはそのままでトップビューにすればよかったと思う。でも初めてコースを走るってのは、やはり気分爽快だったし、バトルモードは燃えるぜ！　僕は100点満点で75点あげたい。

（東京都・メガドライバー雅・18歳）

――聞いた話じゃ本物のＦ３ドライバーにこのゲームをやらせたら、ギアの操作やブレーキポイントが本物にすごく似ていると感心したそうだ。ゲーム性は低いけど、本格派は要チェックのゲームかもね。

●「マスター・オブ・モンスターズ（以下マスモン）」をプレイしてみての感想だけど、こんなにハマったSLGは久しぶりだ。実は僕はSLGが苦手で、せいぜい某光栄の「信長の野望」シリーズがいいところだった（とくに大戦略シリーズは大の苦手である）。そんな僕がなぜ購入してまでプレイしようと思ったか？　それはなんといってもユニットがモンスターだからである。戦車がモンスターになっただけで（まあ、それだけはないが）、こんなにとっつきやすくなるなんて、なんて「マスモン」はエライんだっ。しょせん亜流だとか、ビギナー大戦略だとかいう輩（やから）もいるかもしれないが、「マスモン」はれっきとしたオリジナルなのである。そこらへんのクソゲーよりずっと素晴らしい。なんだかほめてばかりだが、いずれにせよ久々に腰をすえてプレイしてみたくなったゲームである（P.S.そういえば大戦略のキャンペーンモードってマスモンが元祖だよな……）。

（山形県・STELLA）

――あの絵柄には好き嫌いがでそうだけど、ゲームの作りはしっかりしてるから安心かもね。だけど、どのモンスターがどういう攻撃をするかとか、いちいち覚えるのは大変なような気も。これも好みか。

●メガドラ久々の野球だ、ゲームだ、球界道中記だ！　ほんでもって感想だ。球場のバリエーションはOK、球団の数も多くてOK、球種が増えているのもいいね。その他とくに音楽がよろしい。……でも、細かい部分で問題が多いのよ。まず、投手のスタミナの減りがかなり早い（４回でバテバテの投手なんて……）。あと、外野への画面切り替えがちっとばかり遅い。送りバント成功、失敗にかかわらず調子を崩す。などなど。楽しいゲームだけに、ここらへんが不満なんだよね、ナムコさん。

（神奈川県・ぴぽさわ・23歳）

――カワイイわりによくできてる野球ゲームだけど、細かいところも気になるね。やっぱりナムコさんにはワースタを出してほいしいんだけど、どうかなぁ。

岩手県・K(17)

北海道・海野卓(16)

東京都・まにまに(18)

東京都・マリリン伝次郎

大阪府・MINO

大阪府・つかさ兄ちゃん(19)

千葉県・村上宏樹(17)

【いちゃもん言いたい放題】セガに言いたい！　オレはテラドライブのモデル２を買ったが、「一太郎dash」が使えねーじゃねーか（モデル３は使える）。まあ、結局DOSの書き換え方を郵送してくれて使えるようになったが……。みなのもの、よ～く聞け！　テラはモデル３以外は使えんぞ。買ってはいかんぞモデル１、２は（といってもマニアは普通３を買うが）。（東京都・高橋雄一）

●すべてのメーカーに告ぐ! ソフトの値段を安くしてくれ! 近ごろのソフトは高すぎる。お子様のお小遣いでは買えないではないか! 何?「面白いから高くしただぁ?」ふざけるな!! みんなあの「ミッキーマウス」の値段と面白さをいっぺん見習ってほしいものだ! それからセガ、なんだ「シャイニング&ザ・ダクネス」は! 面白いとかいっといて8,700円もしたんだぞ! 金返せー! ユーザーたちは怒ってるぞ!

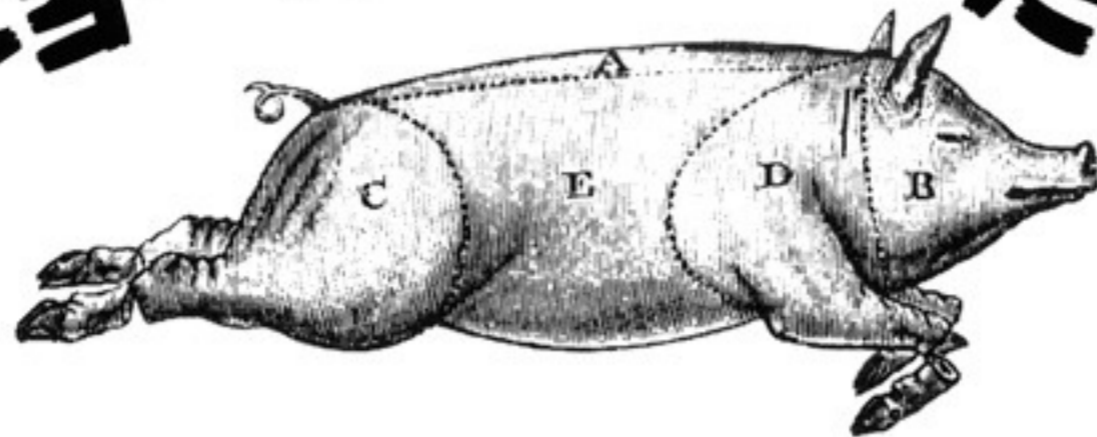
(北海道・尾市守・14歳)

――おっと、ここは「いちゃもん言いたい放題」じゃないぜ。だけど、最近のソフトはなんか高いよなぁ。噂じゃセガはこの冬あたり低価格ソフトを出すかもしれないみたいだけど、各メーカーさんにもそこんとこお願いしたいものだ。

●すべてのメーカーに言いたい。僕はゲームが終わったあとのエンディングにいつも期待しているのですが、どうも最近いいエンディングがありません。僕のようにエンディングがしけていると思っている人はたくさんいると思います。ゲームの最後ぐらいは、かっこいいエンディングが見たいです。今度出るMEGA-CDならいいエンディングが期待できそうなので、みなさんもっとがんばってください。

(埼玉県・古松太一・13歳)

――そういえば、ホントに最近いいエンディングって少ないような気がするね。終わり方しだいで、けっこうゲームの評価って変わってくるものなんだから、メーカーさんにはもっともっとがんばってほしいよね。

●この夏「スーパーリーグ」の続編も出たんだから今度はやっぱり「スーパーモナコGP'91」を出してほしい。最新のコース、実在のチームや選手を登場させ、2人同時プレイ、最高タイムの記録はつけれるようにするなどいろいろな機能をつけてMEGA-CDで出してほしい。お願いしますセガさん。

(新潟県・かわうそ・13歳)

――う〜む。モナコかぁ、やっぱりあれって面白いよな。読者レースの欄外タイムトライアルも、かなり反響があったんだから、また出しても絶対売れるだろうにね。こいつも期待してようか……。

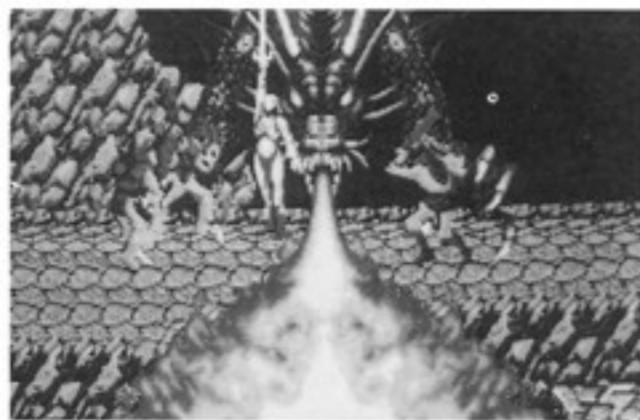
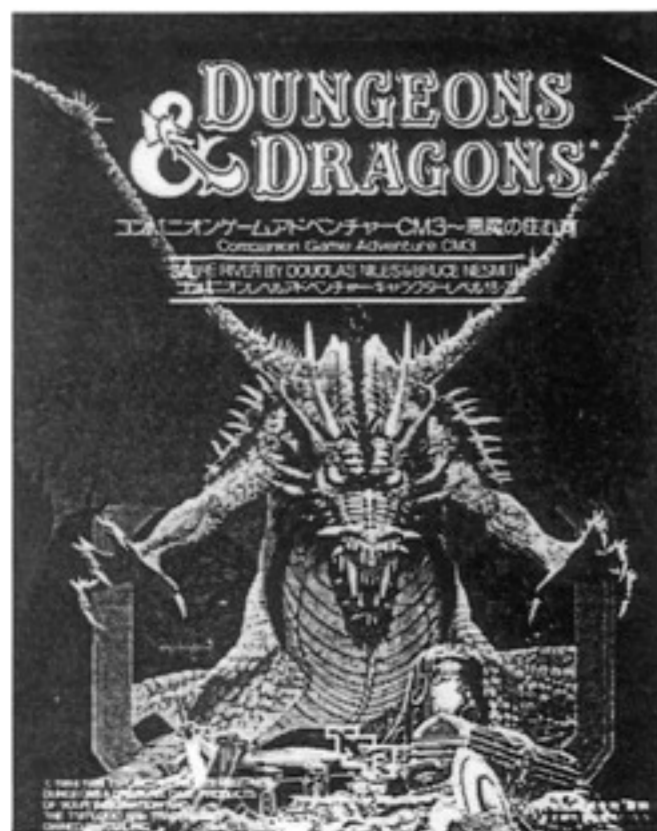
●ゲームギアのソフトももっと出してほしい。いったい最近のゲームギアはどうしたんだ! 毎月出るソフトが少なすぎるように思ってるのは僕だけじゃないだろう。今後のタイトルのほとんどはセガがかかえている感じがするし、既存のメーカーや新規メーカーのソフトはどんどん減っているように思える。まさかこのまま衰退の一途をたどってソフトが出なくなるなんてないですよね。このことを考えると夜も眠れません。お願いします、もっとソフトを出して僕の不安をなくしてください。

――うむぅ。最近はハンディゲーム機の市場自体が低下してるみたいだから、各メーカーともG.G.のソフトに関してはちょっと様子をみているような気が……。やっぱりまずは大作ソフトが出て市場をもっと盛り上げてほしいよね。

●最近8Mソフトを要望する声が多いけど、僕は反対です。確かに容量を増やせば、半端に移植されたゲームも全面的に移植できることもあるでしょうが、かといって8Mにしても意味のない作品も多くあります。この夏出た「アウトラン」なんてのは8Mにしてまったく正解でしょうけど、ほどほどのB級作品の移植に8Mを使っても値段が高くなるだけで意味がないと思います。要は各メーカーさんの基本的な姿勢にこそ問題があると思います。4Mでだって十分にいいゲームはできます。そこのところをユーザーも考えるべきではないでしょうか?

(静岡県・宇佐見伸治・21歳)

――最近容量論争が多いね。しかし、MEGA-CDが出たらまた状況は変わってくるんだろうけどね。

ビンビントーク

●はてさて今月の「ズバリそのもの」(?)は初の海外ネタです。そしてそのタイトルは日本でも発売予定のあるあの「ゴールデンアックスII」です。これに出てくるティリスの召喚できる(?)ドラゴン(今回は正面から見たやつ)に注目! あのグラフィックはズバリ「D&D」のコンパニオンアドベンチャーCM3の「悪魔の住む河」(英名Sobre River)の表紙に使われているレッドドラゴンそのものです。とうとう「D&D」までパクってしまったセガに明日はあるのか? 風雲たなびき雷鳴轟くセガ・エンタープライゼスの今後の動きに注目だ!! (笑)

(山口県・水上岳・18歳)

――おおっー! こいつは確かに似ているぞー! しかも発売前のソフトだというのに、もうこんなハガキがっ! さらにネタが前人気の超高い「ゴールデンアックスII」と「D&D(ダンキンドーナツの略ではないぞ、ダンジョンズ&ドラゴンズという超有名なRPGだ)」のカップリングとはっ!でかしたぞ水上! キミが今月のビープル大賞(ソフト1本)だ。しかし版権にうるさい「D&D」をパクるとはセガもやるじゃないか(もしかしてこの記事のせいで訴えられたりして……)。まっそれはさておき、このビンビントークは最近この手のネタがやたら多いし反響もいい。ということで次回あたりからこのコーナーも大きくスペースをとって大々的にネタを募集することにした。もちろんプレゼント当選者も増やすからな。みんな気合いをいれて探してきてくれよ。

【BEメガ質問箱】Q:いつもハガキで言ってるんですけど、どうして「びーぷるランド」は増ページしないんですか? いまのままじゃ少なすぎます。なんとかならないのでしょうか? A:はいはい、お待たせしましたね。こうした意見は以前からけっこうあったんだけど、なかなかうまくいかなくてねぇ。だけど、そろそろページが取れそうだから、みなさんもう少し待っててくださいね。

4コマまんが劇場MDくん

岡山県・ニヤリ(15)

千葉県
医者アレスタ
(18)

あ…あの……、え？ ボクが誰かわかんないって？ ボクだよ、ボク。マークⅢソフトを動かせる「メガアダプター」だよ。え、知らない？ グスン。

だぁーいじょーぶ、大丈夫。「3×3 EYES」は「○ト○○バー」と違って版権関係はクリアーしてるから。あとはデキ具合いだけだよね。MDくん。

びーぷるランドへの投稿は………

論 このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません（メインはゲーム）。
また、これをテーマにしてほしい！という要望がありましたら、ハガキに書いて送ってください。
●12月号のテーマは「ハズレゲーム」特集です。いままで買ったゲームで頭にきたものや、もう二度と見たくないというゲームに対し、みなさんの怒りの意見や文句などをお聞かせください。

ゲーム言いたい放題 メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送ってください。できたら新作ソフトのほうがいいな。

ギョーカイに言いたい！ ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド～ンと言っちゃえ！ のコーナーだよ。

ピンピントーク ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。

BE・メガ質問箱 ゲームのことやサードパテーィさんに対することなど、ふだん疑問に思っていることを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。みんなの疑問には『BE・メガ』がその筋の人に聞いて答えてあげるから、ドンドン送ってきてね。

いちゃもん言いたい放題 君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3～4行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せられるぞ。

イラスト ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ(こっちのほうは痛烈な風刺を期待してるぞ)。

なお、“びーぷるランド”採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト………1名　●図書券1,000円分………3名
を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき
〒108 東京都港区高輪2－19－13　NS高輪ビル　ソフトバンク㈱
『BEEP！ メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所・氏名・年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

9月号のゴメンナサイ　OH NO！

●P.18でクライマックス、内藤寛とあるのは内藤寛の間違いでした。
●P.30で「ヘルツォーク・ツヴァイ」のメーカー名がウルフチームとありましたが、あれはテクノソフトの間違いでした。読者のみなさま、ならびに関係各社の方々に深くお詫び申し上げます。

8月号プレゼント当選者発表

①雷電伝説（5名）
新潟県・早瀬昌毅、大分県・竹中英明、福岡県・木下光二
佐賀県・桐山秀典、山形県・井上恒夫

②球界道中記（5名）
岐阜県・豊田貴一、岡山県・福島仁郎、愛知県・橋本美枝
青森県・奈良本寛、富山県・浅丘邦明

③空牙（5名）
大阪府・土屋慎太郎、愛知県・井野伸一、香川県・大下正夫
石川県・斉藤孝史、秋田県・芳森和志

④ベアナックル（5名）
神奈川県・小黒隆行、和歌山県・前田直毅、広島県・宮沢誠
北海道・古川健太、宮城県・戸川剛志

⑤ソニック・ザ・ヘッジホッグ（5名）
埼玉県・高島昌志、兵庫県・橋本浩明、東京都・島田和人
徳島県・羽生修、神奈川県・北野義弘

⑥ワードナの森（5名）
京都府・宮川憲二、埼玉県・片平勝、福島県・笠山稔
岩手県・山崎昭夫、長野県・西本忠夫

⑦ベストセレクション（10名）
山形県・酒井吉信、岡山県・野崎康輝、神奈川県・矢口敬正、兵庫県・藤井実、神奈川県・春沢弘明、新潟県・小暮仁、東京都・中川純一、香川県・入江亨、新潟県・丸山真史、静岡県・梅木裕

⑧メガプレイ誌（6名）
東京都・加瀬芳人、静岡県・榊原克昭、東京都・石井賢一
兵庫県・奥野勝彦、埼玉県・安田宏志、長崎県・今野幸平

⑨がんばれゴルビー（3名）
愛知県・西山孝司、東京都・山崎政仁、群馬県・中山伸治

⑩ファンタジーゾーンGear(3名)
兵庫県・英雅造、青森県・木村成仁、富山県・藤岡萌三

⑪グリフォン（3名）
岐阜県・早野健、神奈川県・藤原弘治、広島県・伊達宏美

★今月号びーぷるランド採用者プレゼント：（お好みソフト1名）山口県・水上岳、（図書券1,000円分：3名）新潟県・楡井孝典、神奈川県・恵藤健之、北海道・尾市守　★8月号読者レースプレゼント：（海賊版テトリスとお好みソフト1本のセット5名）岡山県・藤井久美子、埼玉県・沢田則夫、千葉県・天野丈二、東京都・正木信夫、熊本県・遠藤真紀

新連載　ACT1

ソニック SONIC! SOFTWARE PLANNING 通信

その名もソニ通

We present you GREAT PLEASURE!

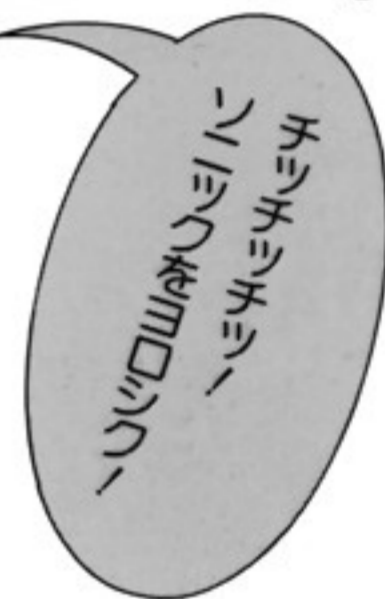
ソニック　新宿に現る!!

　このページでいうところの〝ソニック〟はメガドラのゲーム､｢ソニック・ザ・ヘッジホッグ｣のことではない。では、全然関係ないかというと、関係はあるのだ。ええい、まわりくどい説明は後回し。とにかく､〝株式会社ソニック〟を紹介しよう。

　ゲームが年々大型化して、今までのような個人レベルでは制作が困難になってきているといった話は聞いていると思う。そこで、考え出されたのが、〝プロジェクト制〟だ。つまり、映画やＴＶの制作と同じように、何人かのプロでチームを結成してゲームの制作をするというものだ。有名な例では「ドラゴンクエスト」シリーズなどがそれにあたる。で、そういったチームをプロデュースしていく目的で設立されたのが、この〝ソニック〟なのだ。〝ソニック〟はセガとクライマックスの共同出資で設立され、セガの子会社ということになる。

　と、長い説明が終わったところで、このページ。編集長にお願いして、わざわざ〝ソニック〟のページを作ってもらったというわけだ。その目的は「今まで極秘になりがちだったゲームの制作現場を白日の元にさらし、どんどん紹介していこう」というものだ。それにあわせて、キミたちの｢いったいどんなやつらがゲームを作っているんだろう？」という疑問にもお答えしていきたい。

　今回は、ソニックの高橋社長のありがたいお言葉を初めとして、クルマ大好きのクライマックス内藤専務のエッセイ、新作「シャイニック・フォース」のメインプログラマー田口氏による連載小説など盛りだくさんの内容でお送りしよう。また、キミたちの疑問にお答えするコーナーやゲームデザイナー入門、新作ソフト制作レポートなども盛りこんでいく予定なので絶対お見逃しなく。

ここが有名なソニック・ビルだ。どこかで見たことあると思ってるキミ、それは気のせいだからネ!!

高橋宏之'S 業界を面白くしたいよ〜ん！

　うほん！えーと、どうもはじめまして、わたくしが高橋です。今月から、このページを担当することになりましたので、どうかよろしくお願いします。（うーん……どうも、こういう堅苦しいのは苦手だなー……早く、自分のペースを取り戻さねば…。）

　それで、えとえと……どんなことをやっていくかといいますと､表題にあるように｢業界を面白く」するための方法をいろいろ考えていきたいと思ってますので、何か意見がある人は、ドシドシお便りください。

　とはいっても、ボクの力でそんなに大それたことができるわけではないですから、まずは「メガドラの将来を明るくする試み」について、ボクが考えていることをしばらくの間、お話ししていきたいと思います。

　テレビゲーム業界も、ひところは「ファミコン」はメジャー､「ＰＣ」準メジャーで､「セガ」はマイナーとかいわれていましたが、いまでは、人気の「スーファミ」実力の「メガドラ」とかを真顔でいっているファミコン系編集者もいます。現時点でいっても、メガドラの未来はけっして暗くないのですが、いかんせん、一般の認知度が低いのが悔まれます。そこで提案！　メガドラユーザーは、セガの良さをいい触れ回ろう！　1人の評判が10人の評判をよんでいくと、「あっ」という間に国民的なハードになる！ほど世間は甘くないだろーなあ……やっぱり。

私が高橋だ!!

たかはしひろゆきプロフィール

　言わずと知れた超有名RPG！「ド×ゴ×ク××ス×Ⅳ」の現場責任者として、あまりにも有名。90年４月より、㈱クライマックスを設立して、体感RPG「シャイニング＆ザ・ダクネス」を製作する。現在は、業界内で密かに囁かれていた「シャイダクⅡ」ではなく、戦略RPG「シャイニング・フォース」の製作中であることが発覚。目の離せない業界人の一人といえる。

社長のクライマックス第一弾、シャイダク。

イベントモンスターがバリバリで大好評だ！

内藤寛の *Here We go!!*

おやじが他界した……。

いきなり冒頭から、しかも第1回目だというのにこんな書き出しになってしまって残念でしょうがないが、どうしてもこのことを書かなければならないと思った。中学生のころ無免許で乗り回していたバイクにあのマークがついていた。16で免許を取り、すぐに買った単車にも、そのマークが光っていた。その後4輪に乗るようになり、好きな娘とドライブに行ったときにも、初めて新車で買った車にも、そういえば現在所有している2台にも、そのマークは輝いている。一時、本気でこの業界から足を洗って勤めようとした会社の壁には巨大なあのマークが……。

F1ではセナが、2輪ではビーティーが優勝し、おやじへのはなむけをしてくれた。なんの面識もない僕は、せめてもの哀悼の意を表そうと思い、わけもなくNSXのライトを3日間灯けたまま走りまくった。本田宗一郎様、素晴らしすぎる車たちをどうもありがとう！ Hマークは永遠なり。

ご存じクライマックスの天才プログラマー内藤氏。最近はピンボールに凝っているが、実はクルマ大好きのカットビ野郎なのだ!!

田口総帥スペシャル 暁に渋谷道玄を見た！〈その1〉

伝言板に大迷惑なメッセージを残し、謎の天才音響家、渋谷道玄は失踪した。あれから半年、彼の記憶が時の流れの中に消え去ろうとしていたそのとき、突然それは僕の目に飛びこんできた。

『渋谷円山』

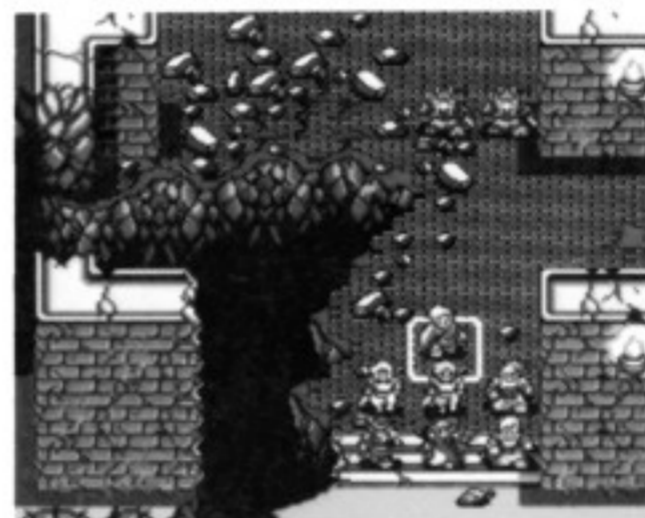
おそらく「しぶやえんざん」と読むのであろうその名前を追って、僕は夢中で車を走らせた。もしかしたら渋谷道玄について何かわかるかも知れない…。大通りから細い路地に入り、道はしだいに暗く、不気味になっていった。うわっ！ 妖しく光る看板に驚いた僕はあわてて車を止めた。ふと気がつくとそこは超有名なホテル街だった…。

田口総帥のハワイ休暇での写真。ふだんはキビシイ総帥だが、さすがにハワイではくつろいでおられるようだ。渋谷道玄とは？

田口総帥の今月の格言。どうやらギャラのことを言ってるらしい。

特報!!

「シャイニング・フォース」～神々の遺産～ '92年春 発売決定!!

シャイニング＆ザ・ダクネスの発売から半年（早い！）、新宿のクライマックス制作室では、すでに次のゲームが走っていた！ そのゲームは予想されたシャイダクIIではなく、〝シャイニング・ワールド〟を題材としたまったく新しい発想のRPGだ。クライマックスではこのゲームをT・RPG（タクティクス・ロールプレイング・ゲーム）と名づけ、日夜制作に励んでいる。㈱ソニックはこのゲームのシナリオを担当しているというわけだ。気になるゲームのほうは、なんと12メガ!! どんなゲームなのかは、これからのこのページを見てね。

これが、新作「シャイニング・フォース」の画面写真。ゲームゴコロをムズムズさせてくれるでしょ!? 次号でくわしく解説だ！

禁断の箱

このコーナーではゲーム開発にともなうギョーカイのウラ話を毎回紹介していくつもりだ。

今回は初めてなので、親会社のセガ様のことを書こう。セガ・エンタープライゼスの青木さんはエラい！ おっと、ゴマになってしまった。マズいぞ。ウラ話はいいけど、大人の世界は汚いからどうもズバッと書けないな～。

ゲームデザイナー 象の穴

このコーナーでは、来月からゲームデザイナー養成のための講座を開講します。講師は、「シャイニング＆ザ・ダクネス」の高橋社長だ。

そこで、みなさんからのゲームの企画や質問を受けつけちゃいます。形やジャンルにはこだわりません。ビシバシ送りつけてください。プロへの道が開けるかも！

応募方法は最後にあるぞ。

エンディング

突如現れた謎のバラエティページ〝ソニ通〟、いかがでしたか？ それはもう、「喜んでいただけましたか、奥さん！」モノですよねえ。しかしクライマックスとソニックの摩訶不思議は、これからだ。面白くなかったら何度でも読もう。

来月も、盛りだくさんの内容でゲップ出まくり、お色気タップリ、奇想天外抱腹絶倒大胆不敵商売繁盛させちゃうぞ。みなさんを快楽の花園にお連れするため、我々スタッフも高橋社長のもとで、毎日ギャグの厳しい鍛錬に汗を流しているぞ！ でも、私たちは泣きません、だってそれがお仕事ですもの…… 本当に誤解されそうだー。

で、各コーナーへの応援、応募、新作ゲームへの期待、誹謗、中傷のお手紙をください。〒108東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク出版事業部BEメガ ソニ通係まで。（ゲーム企画応募の方は、コピーを取ってから送るようにしてください）夢のようなプレゼントが待っている。ハズだ、きっと…

それでは、ご機嫌よろしゅう。

新 ジャムおじさんの

Writing／ジャムおじさん
〈ゲーム評論家・本名：安田善己〉

TVゲーム市場最前線

第10回 MEGA-CDでは果たしてどんなソフトができるのか？
――セガのラインナップについて聞く――

前回はMEGA-CDのサードパーティーを代表してゲームアーツにMEGA-CDのソフトに対する意気込みを聞いた。今回はMEGA-CDの主役であるセガの青木直喜企画制作部長と高見富夫第二コンシューマ研究開発部長に今後の展開を聞いてみた。

AVAC構想を掲げ マルチメディアのプラットフォームに！

ジャム　御社ではCD-ROM のソフトについてどう考えているのですか。

青木　まず、セガではコンセプトとして、AVACという構想を掲げているんです。いわゆるオーディオ・ビジュアル・アミューズメント・コンピュータのことなんです。AVはよく聞かれるとは思いますし、ACという言葉もありますね。AVACというのはこれらの4つの要素を融合したプラットフォームです。この第1弾がMEGA-CDになるんです。

ジャム　AVAC構想とは具体的にどのような構想なのでしょうか？

青木　MEGA-CDによって今までにないホームエンターテイメントというものが生まれてくると予測されます。マルチメディア全部をひっくるめて果たして何が生まれてくるのかということになってくると思うんですよ。そこで、セガをはじめ、またサードパーティーも含めて、いろいろと挑戦してみたいというのが、セガの率直な気持ちなんです。とりあえずはゲームを作っている会社ですから、ゲームを切り口として入っていこうと思います。でも、単にゲーム機の延長としては、決して考えてはいません。

たびたび登場してすっかりおなじみのセガ・エンタープライゼス企画制作部長青木直喜さん。

ジャム　このAVAC構想ではもちろんテラドライブも含めているわけですか？

青木　もちろんテラも含めた構想です。ただし、テラにはCD-ROMドライブは接続できませんので、MEGA-CDの展開とは別になります。

ジャム　MEGA-CDのハードの機能なんですけど、ソフトにはどう影響するんでしょうか？

青木　大容量メモリをどう使うかで、MEGA-CDのソフトにとって、クオリティが変わってくるんじゃないかと思うんです。既存のCD-ROMゲームを十分研究し、その特長を最大限吸収した上で、さらにMEGA-CDの特長をプラスした形で現在のソフトの開発を進めています。

ジャム　たとえばファンタシスターシリーズのⅠからⅢまでを1枚のCDに収めることはどうでしょう。

青木　よく話には出るのですが、そのままではダメだと思うんです。CD-ROMらしさがないのでは買った人が満足しないと思うのですよ。そこで、新しいシナリオを追加したりするのがいいですね。

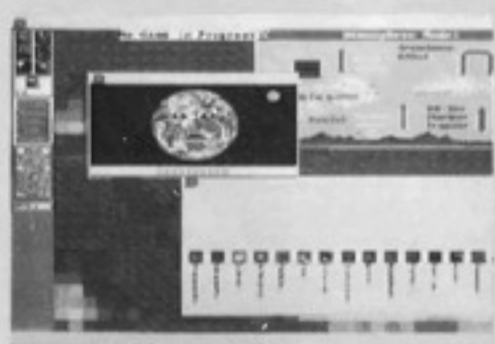
セガから発売予定のMEGA-CDソフト

●ダークウィザード

8タイプでゲームができるマルチシナリオを採用。

●聖魔伝説3×3EYES

『ヤンマガ』連載中の人気コミックをゲーム化。

●シムアース

パソコン版から移植された超大型SLG。

●ライズオブザドラゴン

IBM PCからの移植版。リアルな画面がウリ。

※画面写真についてはパソコン版を使用。

CD-ROMが出てきてもカートリッジはすたれない

ジャム　それでCD-ROM が今こんな感じで盛り上がってくると、カートリッジがどうなるだろうという話も出てきますが。カートリッジはなくなるのでしょうか？

青木　まだ、主体はカートリッジだと思うんですよ。いわゆる大作というものを作る場合はＣＤ-ＲＯＭになるんだと思います。当然、カートリッジも現在以上に力を入れています。まず、タイトルをリリースするときに、メディアとしてカートリッジか、ＣＤかを決めています。海外も含めてメガドライブが存在するかぎり、カートリッジはリリースしていきます。ゲームの内容、ハードの特性によってメディアを選んでいきます。

ジャム　ところで今後のカートリッジの目玉はなんですか。

青木　「太平記」もそろそろ出せるかなというところです。あとは近いところで、「モンスターワールドIII」。この作品はイチオシです。あとは、「ゴールデン・アックスII」「忍者武雷伝説」といったところですね。あと、クライマックス、ソニック共作の「シャイニングフォース」です。

ジャム　サードパーティーを含めて、ＭＥＧＡ-ＣＤのラインナップに海外からの移植がかなりありますが、どうなんでしょうか。

青木　海外のゲームだと、ポリゴン系のゲームとか、フライトシミュレータゲームなど、すぐれたのがかなりありますからね。それにセガでは、国内市場だけではなく海外のマーケットも考えています。そこで、そういうゲームも当然必要になってくるでしょうね。

「青木さんと高見さんの話からMEGA-CDにはかなり期待できそうだ」とジャムおじさん。

MEGA-CDのゲームソフトでは中心となっているセガ・エンタープライゼス第二コンシューマ研究開発部長高見富夫さん。

CD-ROMのソフトでは今までにないものを表現する

ジャム　実際にCD-ROM の開発を担当されている立場からどんなゲームを作っていこうと考えていらっしゃいますか？

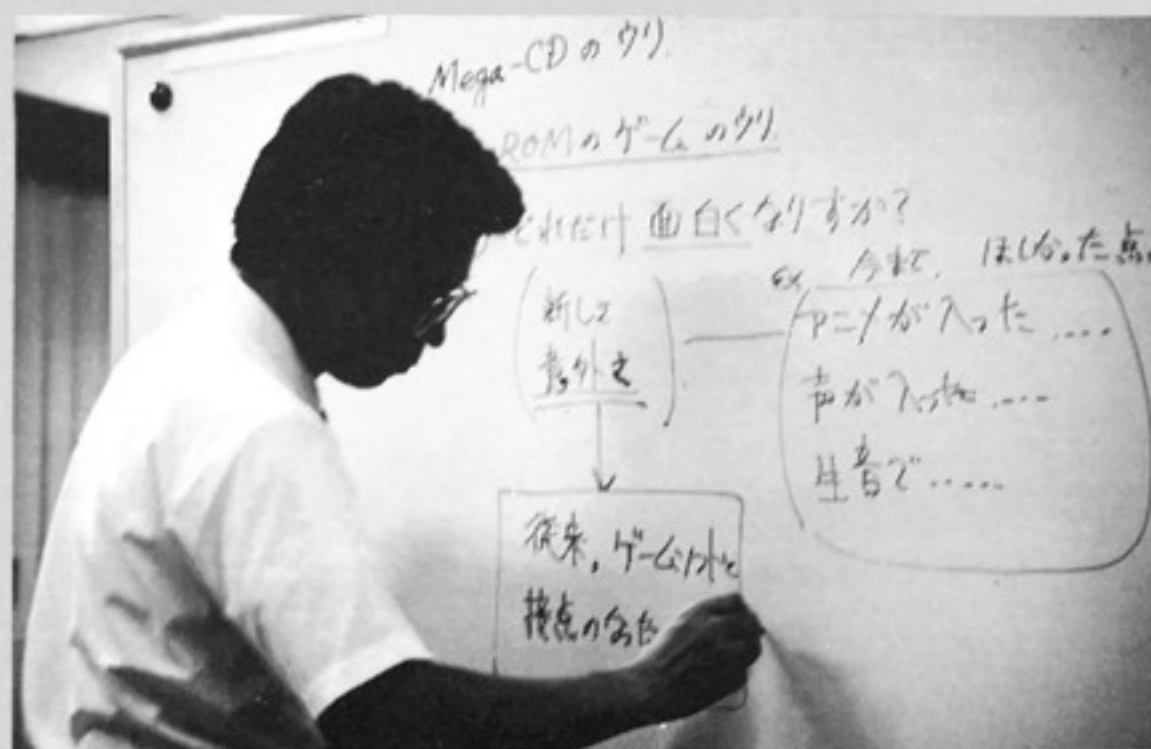
高見　CD-ROM のゲームではユーザーが今まで、体験できなかった新しさや従来のゲームにはない意外性が必要なんです。しかし、決してそれは、アニメが入ったことというのではありません。従来、ゲームではできなかった意外な組み合わせができ、そこからゲームが生まれてくるのです。

ジャム　意外な組み合わせというのはどんな組み合わせでしょうか？

高見　たとえば、ゲームソフト作りを体験していない人。ゲーム機って映像悪いでしょうとかいう人が、ゲームのクリエイターたちにどこまで近づくことができるかがポイントだと思うんです。僕もそうなんですが、開発者は今までのカートリッジという固定観念をもっていますから。これからCD-ＲＯＭにチャレンジして、カートリッジの固定観念をどこまで、振り払えるかですね。

ジャム　CD-ROM で現在開発されている「ダークウィザード」についてはどうですか？

高見　「ダークウィザート」ではマルチクエストという世界を作り込んでいますけれど。カートリッジ時代にできなかったことをCD-ROMで実現するのは当たりまえなわけです。本当はCD-ROM が普及したころのソフトのあり方まで考えなければならないのですよ。

高見さんいわく、CD-ROMで新しさと意外性を次々に出していく……

CD-ROMのソフトについて解説する高見さん。MEGA-CDへの意気込みが感じられる。

今回、話をうかがった高見さんはMEGA-CD発売前なのに「ＭＥＧＡ-CDが普及したら……」というところまで考えている。今、ソフトを作るには「次の次の時流を見なければ」というのだ。

■MEGA-CDのウリ	■CD-ROMソフトのウリ
★高速シークである（ハードウェア）	★面白さ（ユーザー側から）
★大容量ＲＡＭを搭載（拡張グラフィックスなど）	★新しさ（カートリッジではできないことが可能に）
★ハードの優位性	★意外性（従来のゲームソフト以外との接点）

アンケートハガキの書き方1-2-3

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印は次のように塗りつぶしてください。

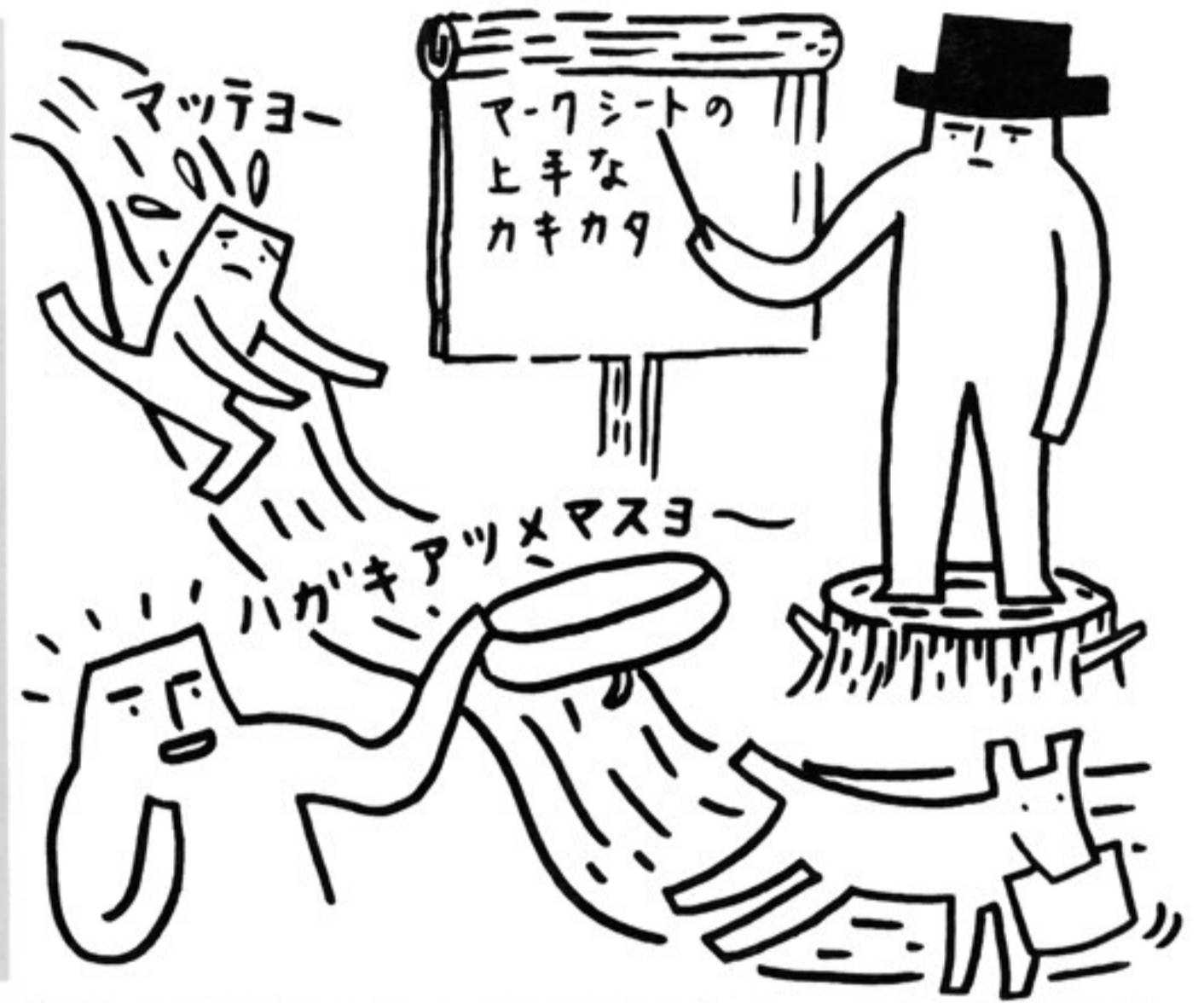
年齢 12歳

これから買いたいと思っているゲーム

編集部へひとことの欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名と、その他本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどを自由にお書きください。マークシートの欄は、下記の質問項目について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。質問事項のなかで、※印のついている番号は、上から順に塗りつぶししていってください。ハガキは、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

❶性別

①男性
②女性

※ **❷年齢**

 ❸学校・職業

①小学校
②中学校
③高校
④大学・大学院
⑤短大・専門学校
⑥予備校
⑦事務職
⑧営業・販売職
⑨専門・技術職
⑩管理職
⑪技能・労務職
⑫自営業
⑬公務員
⑭自由業
⑮アルバイト
⑯主婦
⑰無職
⑱その他

※ **❹MDソフトの所有本数は？**

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？(いくつでも)

①ファミコン通信
②ファミリーコンピュータマガジン
③月刊ＰＣエンジン
④マル勝ＰＣエンジン
⑤Theスーパーファミコン
⑥メガドライブFAN
⑦ログイン
⑧コンプティーク
⑨HIPPON SUPER
⑩マル勝スーパーファミコン
⑪その他

❻おもしろかった記事ベスト5をあげてください。

❼おもしろくなかった記事ワースト5をあげてください。

①出前・イースIII
②ＢＥメガデータランド
③ＢＥメガドックレース
④ＢＥメガ読者レース
⑤ニュース＆インフォメーション
⑥新作スクランブル
⑦コミック エル・ヴィエント
⑧ギャラクシーフォースII
⑨エル・ヴィエント
⑩ファンタジア
⑪戦場の狼II
⑫レンタヒーロー
⑬HYPER TECHNOLOGY講座
⑭びーぷるランド
⑮ソニック通信
⑯新ＴＶゲーム市場最前線
⑰決戦！ピンボール夏の陣
⑱ソーサルキングダム
⑲モンスターワールドIII
⑳マスター・オブ・ウェポン
㉑特集・CD-ROM噂の真相
㉒天下布武
㉓LUNAR
㉔アーネスト・エバンス
㉕精霊神世紀フェイエリア
㉖アイルロード
㉗ソル・フィース
㉘ダークウィザード
㉙３×３EYES
㉚デトネーターオーガン
㉛TERA COMUNICATIONS
㉜ザ・ＶＧ倶楽部
㉝BEEP！Ｇ・Ｇ
㉞HYPERセガ
㉟GENESIS情報局
㊱付録・裏技リーグSPECIAL

❽MDソフト全体のイメージは次のうちのどれですか？(いくつでも)

①これから期待できそう
②これから期待できそうにない
③大人向け
④子供向け
⑤一般向け
⑥マニア向け
⑦難しい
⑧簡単
⑨信頼できる
⑩信頼できない

❾あなたがもっているマシンを教えてください。(いくつでも)

①メガドライブ
②ファミコン
③ＰＣエンジン
④ＰＣエンジンCD-ROM²
⑤スーパーファミコン
⑥ネオ・ジオ
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨ＰＣエンジンＧＴ
⑩ＰＣ9801シリーズ
⑪Ｘ68000シリーズ
⑫ＦＭタウンズ
⑬リンクス
⑭その他

※⑩これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください。）

No.	ナンバー	タイトル
1	001	ギャラクシーフォースII
2	002	エル・ヴィエント
3	003	レンタヒーロー
4	004	戦場の狼II
5	005	マスターオブウェポン
6	006	宇宙戦艦ゴモラ
7	007	スパイダーマン
8	008	ソードオブソダン
9	009	デビルクラッシュMD
10	010	ブロックアウト
11	011	魔王連獅子
12	012	モンスターワールドIII
13	013	ワンダラーズ　フロム　イース
14	014	アンデッドライン
15	015	ビースト・ウォリアーズ
16	016	ダブルドラゴンII
17	017	ドラゴンズアイ　プラス上海III
18	018	将棋の星
19	019	ルナーク
20	020	ファンタジア
21	021	忍者武雷伝説
22	022	Cal. 50（キャリバーフィフティ）
23	023	魔獣羅
24	024	港のトレイジア
25	025	ヘビーノバ
26	026	ソーサルキングダム
27	027	タスクフォースハリアーEX
28	028	ファイティングマスターズ
29	029	乱世の覇者
30	030	スーパーファンタジーゾーン
31	031	ローリングサンダー2
32	032	シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟
33	033	アーネスト・エバンス
34	034	太平記
35	035	中嶋悟F-1 GRAND PRIX
36	036	夢幻戦士ヴァリス
37	037	闘技王　キング・コロッサス
38	038	エグザイル
39	039	精霊神世紀フェイエリア
40	040	プリンス・オブ・ペルシャ
41	041	デトネイター・オーガン
42	042	鋼鉄帝国
43	043	ノスタルジア
44	044	テクモワールドカップサッカー91（仮）
45	045	スラップファイトMD
46	046	ゴールデンアックスII
47	047	JuJu伝説
48	048	デスブリンガー
49	049	牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？
50	050	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士
51	051	忍者外伝
52	052	A列車で行こう
53	053	RPG伝説ヘポイ
54	054	ターボアウトラン
55	055	レミングス
56	056	デビリッシュ（仮）
57	057	ザ・コズミックファンタジーストーリーズ
58	058	魔天の創滅（仮）
59	059	封神演義
60	060	アリシア　ドラグーン
61	061	パワードリフト
62	062	ソル・フィース
63	063	ワニワニWorld
64	064	SDヴァリス
65	065	ファイヤープロレスリング外伝
66	066	ちびまる子ちゃん
67	067	天下布武
68	068	F-1コンストラクターズ（仮）
69	069	ニンジャウォリアーズ
70	070	アルテイン
71	071	ツインクルテール
72	072	シーザーの野望II
73	073	F1サーカス（仮）
74	074	ミュータントハンター
75	075	聖魔伝説「3×3EYES」
76	076	シムアース
77	077	ライズ　オブ　ザ　ドラゴン
78	078	LUNAR（ルナ）
79	079	ゆみみみっくす
80	080	新・覇邪の封印
81	081	シュバルツ　シルト
82	082	ワールドラリー（仮）
83	083	クライング・ドラゴン
84	084	アイルロード
85	085	ダーナ女神誕生
86	086	アイ ラブ ドナルドダック
87	087	シャイニングフォース
88	088	魔法の少女シルキーリップ（仮）
89	089	笑ゥせぇるすまん
90	090	スーパーギャルズパニック（仮）

BY “帰ってきた” 氷水芋吉

▼決✸戦▼ ピンボール夏の陣だ

☆☆☆

「カコンっ！」

行きつけのゲーセンで、こんな音を聞いたことがないかな？

この音を聞いたことのあるキミは、とてもラッキーだ。すぐにそのゲーセンに行って、音の出所を探してみようじゃないか。そいつがピンボールなんだ。

そのピンボールをめぐって、この夏密かに、日本最強ともいわれているピンボールプレイヤーの集団TPOことTokyo Pinball Organizationと、ゲーム雑誌関係者との熱い戦いが、繰り広げられたことは意外に知られていない。

「しまったあ！」と氷水選手。

正規軍V.S.傭兵軍!?

さてさて、1991年夏、「とにかくムチャクチャ楽しい」ピンボールの大会（データイースト主催）が開催された。会場は、ＪＲ荻窪駅に近い某ショッピングセンター内の会議室。

対決するのは、『ＴＰＯ選抜軍』の５人と、片やＢＥメガ編集長がコネとツテの限りをつくして集めた『業界５人組』。

ＴＰＯというのは、東京を中心に活動するピンボールサークルで、十数年の歴史と腕利きのメンバーを誇っている。そのなかから選り抜きの５人というんだから、腕が立つ立つ！　メンバーの１人、“踊るピンボーラー” 堀口さんは、ピンボール好きが昂じてデータイーストに入社してしまったというんだから、これまたスゴイ。

「こんなはずじゃ」とＴＡＣＯ．Ｘ選手。

それに対する業界５人組。ピンボールを好きなことにかけてはＴＰＯにも負けない。

［内藤　寛］ご存知シャイ＆ダクのプログラマー兼ピンボーラー。会社にピンボールを置いて、日々プレイするほどの人。［TACO.X］ファミ通で活躍するエディター兼ピンボーラー。［大堀師範代］ゲーム業界で知らぬ者のない、ピンボールの師範代。［氷水芋吉］Beep時代のライター（覚えてる？）現在は某社の開発兼ピンボーラー。［うめ］現ＢＥメガのライター兼ピンボーラー。

最後に笑ったのは

ルールは、５ボール１ゲームの特殊設定で、各チーム５人が、それぞれ１ボールずつ担当する対戦プレイ。それを３セット行って、勝敗を決めるというわけだ。

「やったぜェ」と会心のヒットを喜ぶ内藤選手。

ところが、業界５人組は急遽集められ、おまけにキャリアの差もあって、まったく勝負にならない。

最初の２セットは、10倍ものスコアでＴＰＯが連勝！

10倍！　正直、ここまで差がつくとはだれもが思わなかった。緊張とプレッシャーに押し潰されそうになった業界５人組のメンバーは、日頃の腕もどこへやら。

ＴＰＯのメンバーが、踊るように華麗なプレイをしたかと思うと、傭兵軍のメンバーのだれかは、つまらないミスを踊ってごまかす始末（おいらです、ハイ）。

これがデコピンのタートルズ

いつも笑みを絶やさない編集長の目に浮かんだ涙が、そのときの心境を如実に物語っていた。「やるんじゃなかった……」

しかし、まだ１セット残っている。もしかしたら、大逆転が……。

ここで、デコピンの解説を少々。

今回の大会の主催者・データイーストといえば、ＭＤのゲームでもおなじみのビデオゲーム・メーカー。ところがデコにはもう１つの顔があって、なんとピンボールも作っているんだ。

「バック・トゥ・ザ・フューチャー」とか「ロボコップ」「オペラ座の怪人」。これらがみーんな、データイーストのピンボール、通称 “デコピン” なんだ。

「おーっと」大堀選手。

そんなデコピンの新作ピンボールが、「ティーンタートルズ」。アメリカで人気爆発、カメ忍者のピンボールだ。んでもって今回の大会は、タートルズの新発売を記念して行われたという次第。さて、ラスト１セットはどうなった？

ラスト１セット。そこで驚くべきことが起こった！　なんと業界５人組チームの３番手、内藤選手が大爆発!!　ライトミリオン（つまり100万点ね）、レフトミリオン（同じく100万点）を連取して、10ミリオンチャンス！

これを取ればなんと一千万点の高得点。編集長の心に、かすかな期待がよぎった。

しかし内藤選手とて、だてにピンボールを会社に置いて、毎日練習しているわけではない。ボタンを押す左の手に力を込め、ボールを弾く！一挙に一千万点を獲得!!

結局３セット目は、内藤選手の働きにより、業界５人組の勝利に終わった。10ミリオンを決めた内藤選手だけでなく、他のメンバーの胸中にも、熱いものがこみあげていた。編集長の目に再び涙が。

「よかった……これで原稿にもヤマ場ができた」こうして熱い戦いは終わったのである。

☆☆☆

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

PART2

ソーサルキングダム P89

モンスターワールドIII P92

マスターオブウェポン P94

ソーサルキングダム

Sorcer Kingdom

© NCS CORP. 1991

メサイヤ(NCS)が、従来のRPGとは違ったものを作ろうとしてできたゲームが、この「ソーサルキングダム」だ。その世界観はよくあるファンタジーものだが、ゲームを進めて行くと、その"よくある"感覚と違うものだと気づくだろう。

メサイヤ(NCS)/今冬発売予定/8,800円/RPG/8M+BB

冒険者に与えられる称号ってなんだろう?

「ソーサルキングダム」の基本システムやセールスポイントについては、前回も触れたとおりだ。早くプレイしてみたいのは、やまやまだが、今後も続報をお伝えしていくので期待して待っていていただきたい。さて、今回は王様から冒険者に与えられるという"称号"について掘り下げてみよう。

冒険者に必ずついてくる"称号"。これは、ランデールの王様が冒険者に冒険をする資格を与えると同時に、その冒険者に与えられる勲章、階級みたいなものだ。冒険の資格をもらった直後は"バトラー"という称号になる。それと同時に王様から魔法の地図が手渡される。この後、人や酒場の話を聞いて、困っている人がいる土地に助けにおもむく。そこで、また話を聞いて問題を解消するべく働くわけだ。成功すれば、お礼として魔法の地図に"よくできました"的な印がつけられる。ラジオ体操に出席して判子を押してもらうのと似たようなものだな。そして王様のところへ行くと、今までの行ないが称えられて、新しい称号がもらえるって寸法だ。これを繰り返すことによって、キャラクターはどんどん強くなり、出世していくのだ。

冒険の許可をもらう

オープニングは王様への謁見シーンから。ここで冒険者としての資格をもらい、バトラーの称号をもらう。ついでに魔法の地図までもらえてしまう。いたれりつくせりの展開だがそう簡単にはいかないぞ。

うりゃうりゃ作業を

とにかく困る根元を追求し、解消する。それがモンスターだったらそれを退治し、アイテムをもってくるのだったら一心不乱になってアイテムを探す。成功するまで家に帰るなとはいわんが、必死でやれ。

経験者に聞いてみろ

冒険者になった直後は、何をやってよいのかまるでわからない。とりあえず町の人に話を聞こう。冒険者の先輩にあたるナイトの話を聞けば、とても参考になるぞ。その話を頼りに酒場へ直行だ。行け。

苦労すれば報われる

やることさえやれば、お礼がもらえるぞ。お礼は、もらったときに目に見えるものではない。だからといって何もくれないじゃないかとくってかからないこと。後は王様のもとへ帰るだけだ。きっと門番も通してくれるさ。

現地に出向するのだ

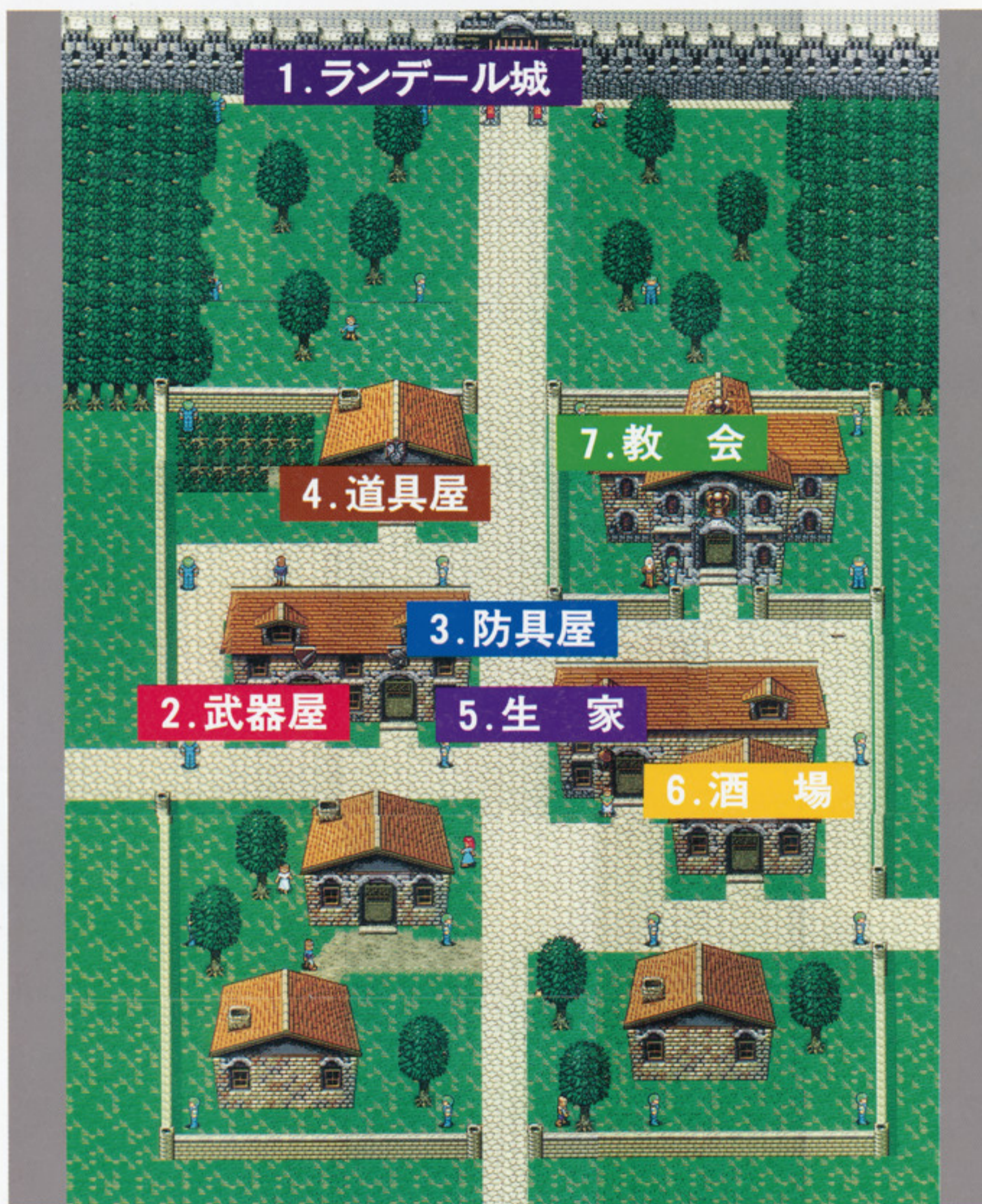
見るからに困っている人のところに行って、困っている話を聞く。これからの目的が決まる瞬間だ。目の玉かっぽじって、よくメッセージを読むこと。まあ、見逃したってもう一回話してくれるけどね。

ファイターへ出世だ!

これで一件落着。また次の困っている人を探しに行くのだ。

これが栄華を誇る城下町ランデールの実態だ

ランデール、ここは王様が直接治める町である。そのため、治安もよく商業も盛んだ。もちろん冒険者にとっても居心地のよい町になっている。さらに冒険を初めて行う主人公のアレフにとって生まれ育った町なのだ。まさに冒険の拠点としてはうってつけの場所だろう。

冒険者になった直後は、所持金まるでナシのすかんぴん。これでは店がたくさんあるったってどこにも行けやしない。まずは、情けないが自分の生家に行って親と話そう。そうすれば、100ゴールドが手に入る。お金が手に入ったといってもバキバキ使い果たしてはダメ。このお金は母親が、亭主亡き後女手ひとつで汗水たらして貯めたものだ。必要最低限度の武器や防具を買うだけにとどめておこう。なんたって宿代は自分の家に寝泊まりすればタダなのだから……。それに、このランデールの町は地形からみても冒険の拠点に最適な場所なのだ。瀕死の状態にならない限り、ランデールの町に戻って体力その他を回復するように心がけたい。節約は美徳ってワケだね。

1.ランデール城

荘厳な雰囲気をかもし出しているランデール城。城門ではいかつい門番がいつも警備している。称号を受けられるときしかこの門を通過することはできない。非常に厳しい場所だ。

2.武器屋

武器屋では、当り前だが武器を売っている。自分に使いこなせる武器を財布の中身と相談して決めること。まだ店頭品は決っておらず何を買ったらよいかわからない。残念だな。

3.防具屋

防具を売っている防具屋がこの店だ。自分にぴったりフィットする鎧関係や敵の攻撃をガッチリ受け止める盾などが店に並んでいるぞ。攻撃力があっても一撃でやられないように…。

4.道具屋

冒険を円滑に進めるための道具を売っている店がココ。ケガを治したり、解毒する薬もある。もちろんお金が必要である。ケガは一晩眠れば回復するようなものにとどめておこう。

5.生　家

アレフが冒険者になるまで16年間住んでいた家だ。ココがランデールの町の宿屋代りになっているベットの中で目を閉じれば、今までの思い出がふつふつと蘇ってくるだろう。

6.酒　場

冒険者がいれかわりたちかわり訪れる酒場。必然的に情報の宝庫となっている、ここにくれば、次に何をやればいいかわかるだろう。迷ったら酒場、これが冒険者の合言葉なのだ。

7.教　会

信じるものは救われる、それが教会の掟だ。パーティーの仲間が不幸にも死んでしまったときには真っ先に教会に行こう。きっと生き返らせてくれるぞ。しかも、お金は、かからない。

タクティカルバトルの懐の深さを堪能しよう

タクティカルバトル、それは戦略的な戦闘、すなわち考える戦闘である。従来のただ漫然とボタンをペシペシたたいていればよいだけのコマンド選択方式の戦闘とはまったく違う。その場限りの戦闘ではなく、常に先を考えながら行動しなければ、このタクティカルバトルを制することはできない。横着者にとってはちとツライものがあるだろう。でも、きっとタクティカルバトルの奥の深さについつい、のめりこみ、横着を忘れて遊んでしまうぞ。

タクティカルバトルの基本は移動コマンドだ。これによって有利に攻撃したり、不利な展開にならないように主導権がとれる。パーティーを組むようになったらなおさらだぞ。

せっかく移動できるんだから、これを利用しない手はないでしょ。たとえば地形を利用してモンスターに囲まれない場所へ移動すれば背後から攻撃されることもない。

たかが方向、されど方向、この違いとは!?

相手に直接剣などで攻撃を仕掛ける場合、前、横、後ろと全部で3とおりのパターンがある。ただ単純に相手に近づいて攻撃したって悪いとはいえないけど、自分に対する影響を考えると無謀な行動はひかえたほうがいいかもしれない。まあ、魔法などの間接攻撃のときはそれほど考える必要はないけどね。相手の移動速度を考えて臨機応変に対処しよう。決して悪いような展開にはならないハズだ。

背後から斬りつける

背後から攻撃すれば、相手に気づかれないので反撃されることはない。体力がなかったらこの攻撃法だ。

前から斬りつける

前から素直に攻撃すると、もちろん一発で倒せなければ反撃される。オススメできないが卑怯ではないね。一応。

横から斬りつける

横から攻撃した場合は、前から攻撃したときと大して変わらない。これだったら正々堂々、前方からか?

自分を知りつつ仲間を知るキャラクター紹介

RPGをプレイしていて自分のキャラクターについてまったく知らないというのもさびしい話。いい機会だから、この際主人公だけでなく仲間になるキャラクターも紹介しよう。

主人公の職業は冒険者。この世界では、冒険者という職業が名誉ある職業として世間に認知されているのだ。冒険者は、HP、体力、戦闘力が最も高く、武器の扱いもうまい。でも魔法は使えない。エドガーの職業は魔法使いだ。攻撃魔法の達人で運の良さが高いが、体力と戦闘力は低い。アスティナは僧侶だ。僧侶は治癒系の魔法に長けているが、体力、戦闘力はあまり高くない。ミディはトレジャーハンター。戦闘補助の魔法が使えて体力や戦闘力もけっこうある万能型だ。

4人パーティー完成の図。ゾロゾロ連なって歩くのだ。仲間がたくさんいれば、どんな困難だって心細くないだろう。だからといってムチャしちゃいかんよ。

アレフ【冒険者】

城下町ランデールに生まれ育った、勇敢な冒険者カナンの息子。父親のような冒険者になるため、国王から冒険の許しがもらえる16歳の誕生日をずっと心待ちにしていた。プレイヤーの分身となって冒険する主人公である。

ミディ【トレジャーハンター】

ロマンと現実を求めて古代の宝物を探す探検家で、ちょっと気の強い女の子だ。罠のかかった宝箱や様々のトラップを解除する魔法を使うことができる。職業はトレジャーハンターだ。体力、戦闘力、もそこそこ必要であり、攻撃補助の魔法も使えなければならない。オールマイティーさが必要とされる。きっと役に立つキャラだろう。

アスティナ【僧侶】

エルフの村に住む娘、アスティナ。彼女のおじいさんは、エルフ族の長老だ。長老は、何百年者間、この国の平和の鍵を守り続けている、この世界にはなくてならない存在である。その孫のアスティナは、治癒系の魔法を使いこなす僧侶だ。早くパーティーに加えてやりたい1人だ。

エドガー【魔法使い】

誰もくわしい素性を知らない力を求めてさまよう魔法使いのエドガー。見るからにミステリアスな青年だが、彼の攻撃魔法には目を見張るものがあり、味方にすれば心強い存在になるだろう。運も強いしね。体力に、ちと難があるので前面には出さないほうがいいぞ。

ソーサルキングダム

ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ

セガの定番シリーズ、「モンスターワールド」が、さらにパワーアップして帰ってきた!! 今までの作品の良質な部分だけを厳選し、新しいアイデアを随所におりこんだ大作RPGをとくと堪能あれ!! 最近のセガを象徴するような作品に仕上がっているぞ!!

セガ／10月25日発売／7000円／RPG／5M+BB

行け、シオン!モンスターワールドに平和を取り戻せ!!

セガファンならワンダーボーイの名前は誰でも一度は聞いたことがあるハズ。さて、このワンダーボーイシリーズだけど、ほぼ全機種に移植されているといっても過言ではない。PCエンジンではモンスターランドⅡがビックリマンワールドとなり、FCではワンダーボーイⅠの高橋名人の冒険島があまりにも有名。それだけ完成されたシステムだということだね。

◆STORY

主人公は森に住む16才の少年シオン。剣と魔法の修行をしているまだ半人前の剣士。勇気と正義感を人一倍持っているシオンは、ある日、平和だったモンスターワールドに魔物が出没していることを知り、平和を取り戻すべく旅立つ決心をするのだった……。

突然出現した魔物の正体は一体何なのか!? シオンの身にせまる数々の苦難。今、まさにモンスターワールド史上、最大の大冒険活劇の幕が、切って落とされようとしている。新たなる伝説が、今、始まる…。

モンスターワールドⅢ全体マップ

セーブができるので、今までとはちょっと違う!!

タイトルの容量のところを見てオヤッ!?と思った人が多いんじゃないかな!? そう今度の冒険にはB.Bがついている。つまり今までになく長く厳しい冒険になるということ。まあ、それだけ楽しみも増えたというワケなんだ。ちなみにセーブは宿屋ですることになる。これで電源つけっぱなしでプレイしなくてもすむわけだ。今ではセーブできて当り前だけどモンスターワールドの世界でセーブできるということは、ものスゲェ～一大事なことなのだ!! これで死んでも安心だ!?

ここが宿屋。セーブができて、体力の回復もしてくれる。何度となく、お世話になることだろう。感謝、感謝……。

セーブをした後はガンガン暴れまくろう。安心しすぎて、緊張の糸が切れやすいのが玉にキズ。常に緊張するように……!?

◆オプションキャラクター勢ぞろい!!

今度の冒険には、オプションキャラクターが各場面に登場して、いろいろとシオンを助けてくれる。オプションキャラおのおのの性格は違っていて、例えばホッタの場合、隠しアイテムなんかを探してくれちゃったりする。しかし彼らにはそれぞれの持ち場というものがあり彼らの持ち場より遠くに進んでしまうと彼らは持ち場に帰ってしまう。ずっといっしょに連れていたい!!

WELCOME TO MONSTER WORLD

16歳の少年はある朝、旅に立った…

故郷～プラプリル城へ

故郷を旅立つ決心をしたシオンは、切株のバアサンにファイヤーストームの魔法を授かり、冒険へ出発。何とかプラプリル城へ。しかし、プラプリル城入口には番兵がいて入れない。ここはひとつ先へ進んでみたほうが正解のようだ。

切株のバアサンはほんとうに頼りになる。ここには絶対に立ち寄るように。そうでないと後々、後悔することになる。

プラプリル城へ着いたものの、コイツらがジャマして中に入れない。とりあえず、ここは先へ急ぐのがよさそうだ……。

くらげが仲間だということを教えてくださるお姉様。しかし一体、何のことやらさっぱりわからんメッセージだ。

くらげとはこのことだったのネ。くらげの背中に乗って、この岸を渡りきるのだ。おかげでアルセロイド村へ進めるのだ。

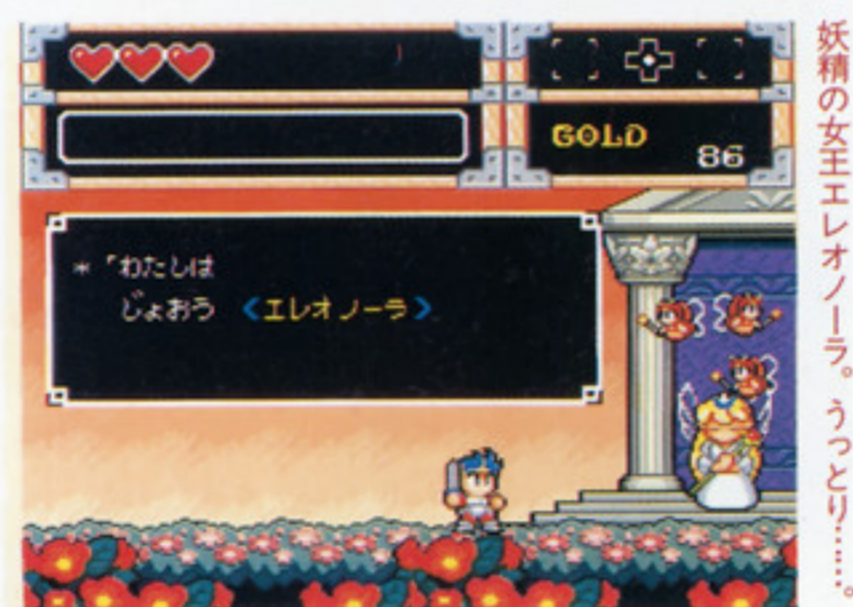
旅立った少年に最初の苦難がおとずれた…

アルセイド～キノコのダンジョンへ

先に進むとアルセイドの村にたどり着く。ここで装備を整えておこう。またプリシアを仲間に加えるのを忘れずに！ キノコのダンジョンではABCボタンを多用することに!?

オカリナをキノコのダンジョンでなくしてしまった妖精ソニア。彼女にオカリナを吹かしたら世界一!?

キノコのダンジョン内でオカリナを発見!! 使い方は……。

村に着いたら宿屋でセーブ。感激だよネ!!

妖精の女王エレオノーラ。うっとり……。

ソニアにオカリナの吹き方を教えてもらえば先に進める!!

シオン少年、その後の冒険記録

ここは何やら怪しげなところ。何かあるとは思うのだが…。一体何が待ち受けているのか…!?

この塔は一体、何を意味するのか？ それにしてもグラフィックが美しい作品に仕上がっているな一。

ここはどうやら地下水路のようだが……!? 地下水路ということはこの上には人が暮らしているハズだが!?

これは、これは……。どこかで見た憶えのある砂漠。こんな風に随所に今までのシリーズを意識しているのだ。

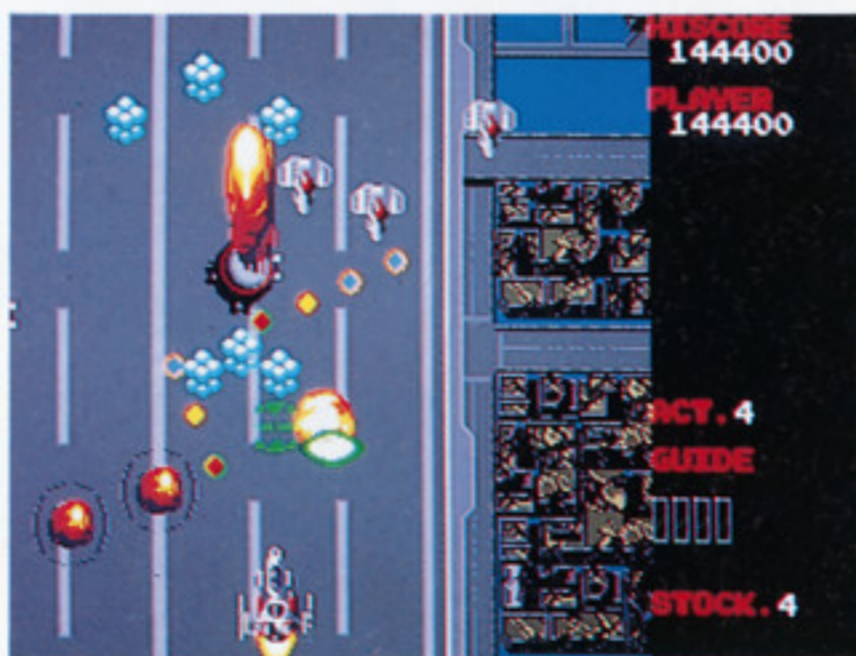
マスターオブウェポン

最近、めっきり業務用からの移植が増えたメガドライブに、また、シューティングの移植が登場したぞ。縦スクロールで、しかも空中弾、地上弾、スペシャルウェポンと、ひと昔前のようなシンプルな作りのこのゲーム。ハマリ度は満点だぞ。

タイトー／9月27日発売予定／6,800円／SHT／4M

グロい姿のエイリアン軍団をたたきつぶせ！

第3次世界大戦後の地球。放射能によって異常進化した生命体との戦いが繰り広げられたとき、地球の未来をたくすはずのコンピュータまでもが、人類に反旗をひるがえした。人類は意志を持つことを禁じられ、やがて、超大型ネットワークシステム「ゴッドシステム」の独裁政治の支配下に落ちていった……。

というストーリーではじまるこのゲーム。7つのアイテムを使って、オドロオドロしいグラフィックのボスキャラたちを倒し続けていき、地球をこの手に取り戻せ。

ゴッドシステムの作り出した敵戦闘機たちを、パワーアップして破壊しろ！

異形の敵ボス。オドロオドロしいその姿をみれば、きっと吐き気をもよおすこと間違いなし。

ゲームシステムはシンプルに

ゲームシステムは、縦スクロールシューティング。しかも、攻撃方法はショットとボムとスペシャルウェポンの3種類。しかもショットは空中攻撃用、ボムは地上攻撃用と、わかりやすくなっている。各ステージは、ボスを倒すまでが1ステージで、ステージをクリアしたからといってもボーナス得点などはない。しかし、そのシンプルなゲーム内容が、ひと昔前のシューティングゲームを思い出させてくれて、今になって、かえって新鮮な気持ちになれるというものだ。

Fチップでショットをパワーアップさせ、空中物をガンガン破壊していこう。

スペシャルウェポンをうまく使用すれば、楽にクリアできるかもしれないが……。

ボスは巨大で、しかも強烈な攻撃をしかけてくるので、早めに倒そう。

画面の前方から超巨大な飛行機が現れる。きっと度肝をぬかれるぞ。

アイテム取ってパワーアップ

自機のパワーアップには、Fパーツとsパーツがあり、Fパーツを取ると、ショットの威力が5段階にまで上がり、前方に広がるように飛んでいく。Sパーツは、取ると10秒間バックファイアが出て、後方の敵を倒すことができる。また、3つ取ることによって自機のスピードが4段階にまでアップする。しかしもちろん、敵にやられると、両方とも最低ランクになるぞ。

ショット

最大5つの弾が前方に発射されるようになる。こうなれば、かなり強いのだ。

スピードアップ

Sアイテムを取れば、バックファイアで、後の敵を攻撃できるぞ。

多彩なパワーアップで戦い抜け！

自機の武器には、ショットとボムの他に、スペシャルウェポンがある。それらは、その時その時の状況に応じて、何を取るかを決めなければならない。しかし、うまく使えるようになると、イッキにゲーム進行が楽になるぞ。ゲーム後半は、他のパーツを取らないようにしないといけないから、そのへんもよく考えてプレイしよう。

通常攻撃は、Fアイテムを取ることでパワーアップ。一度やられたら最低になるので気をつけよう。

スペシャルウェポンをうまく使って、窮地を切り抜けよう。やはり最強はGアイテムなのだ。

2段変形するボス達

このゲームのボスは、必ずといっていいほど、2段階に変形する。最初は巨大な顔をしていて、そのあとに、そのおぞましい姿を現わす。2段階あるということは、そうそう簡単には倒せないということなのだ。

この超巨大飛行機を切り抜けると、さあ、おまちかねの2段変形するボスキャラが登場するぞ。がんばってみよう。

背景が真っ赤になって、そこに女のような顔をした、石のボスキャラが出現する。

顔を破壊すると、中から、オドロオドロしい真っ赤な怪物が出現！　目玉を攻撃しろ！

とてもいやらしい攻撃をしてくるので、これで終わりかと思っていると…。

もっといやらしい攻撃をしてくるボスに早変わり。あの顔は、卵なのだろうか。

5種類のスペシャルウェポン

スペシャルウェポンは、画面右にあるエネルギーストックゲージが点燈しているあいだだけ使用できる。このゲージは、ウェポンによって（GウェポンやWウェポン）は、威力そのものを表わす。これは、ウェポンを使うと減少し、時間がたつと回復する。このゲージ、ショットやボムを使用していなければ、より早く回復するぞ。ウェポンは5種類あり、すべての特性は違うが、やはり、一番使えるのは、最大6発の誘導弾がでるGウェポンだろう。

ランド レーザー

自機からレーザーの先までの地上物を破壊できる。1ゲージにつき0.5秒間照射でき、破壊力はかなりある。

地上物をイッキに破壊できるので便利だぞ。

ワイド ボム

空地両方に効果がある、地表に当たると爆裂して6発になる弾。ゲージの残量がその飛距離を現わしている。

破壊力はバツグンだが、あたりにくいのが欠点。

ピアシング ミサイル

対地用で、自機が最初からもっているウェポン。地上の敵に当たると、貫通弾になり、画面上方に飛んでいく。

あまり使えないが、慣れると強いぞ。

ガイド ミサイル

空地両方に効果がある、地表に当たると爆裂して誘導弾になる。ゲージの残量によって誘導弾数がかわる。

誘導弾ってのは、いつの時代も最強なのだ。

ハイドラジェン ボム

これは、アイテム1つにつき一度しか使用できない。爆発すると、画面の敵すべてにダメージをあたえる。

一度使えばなくなってしまうが、それでも強いぞ。

特集 MEGA-CD噂の真相

最近、何かと話題のMEGA-CD。乱れ飛ぶ情報をここらで一発、整理しておこう!

去る6月、東京おもちゃショーでの発表以来、話題沸騰のMEGA-CD。本誌でも、ハードのスペックやソフトのラインナップなどの最新の情報を追いかけてきたが、MEGA-CDに関する読者の関心には驚くばかり。ソフトのラインナップなどをはじめ、スペックやMEGA-CDならでは機能についてなど、編集部によせられる問い合わせの電話もひっきりなしである。たしかにMEGA-CDに関しては簡単なスペックやソフトラインナップは発表されている。年内発売予定のMEGA-CDソフトの開発も軌道に乗りつつありゲーム画面も徐々に紹介できるようになってきた。

しかし、MEGA-CDの本当の実力、具体的に今までのCD-ROMゲームとはどんなところが違ったゲームができるのか? ってところが、なかなか見えてこないみたいだし、けっこう間違った情報(噂)も飛び交いつつあるようだ。

MEGA-CD噂の真相究明委員会

MEGA-CDに関する読者の疑問や噂をさらりと晴らすために結成された、噂の真相究明委員会(もちろんその場限りの集まりなんだけどね)。右からセガ青木部長、ゲームアーツ宮路洋一社長、宮路武第二開発部部長、上坂 哲第一開発部部長のお歴々である。

そこで、読者の問い合わせの多かったMEGA-CDに関する基本的な疑問にいっきょに答えてしまおうというのが今回の主旨だ。

質問に答えていただく方々は、毎度おなじみセガの企画本部青木部長、ゲームアーツの宮路洋一社長、宮路 武第二開発部部長、上坂 哲第一開発部部長。

今回は、この4名の方々に急遽、“MEGA-CD噂の真相究明委員会”(もちろんこの場限りの委員会なのだ!)を結成していただいて、MEGA-CDにまつわる疑問をスルスルと解いていただくつもりだ。

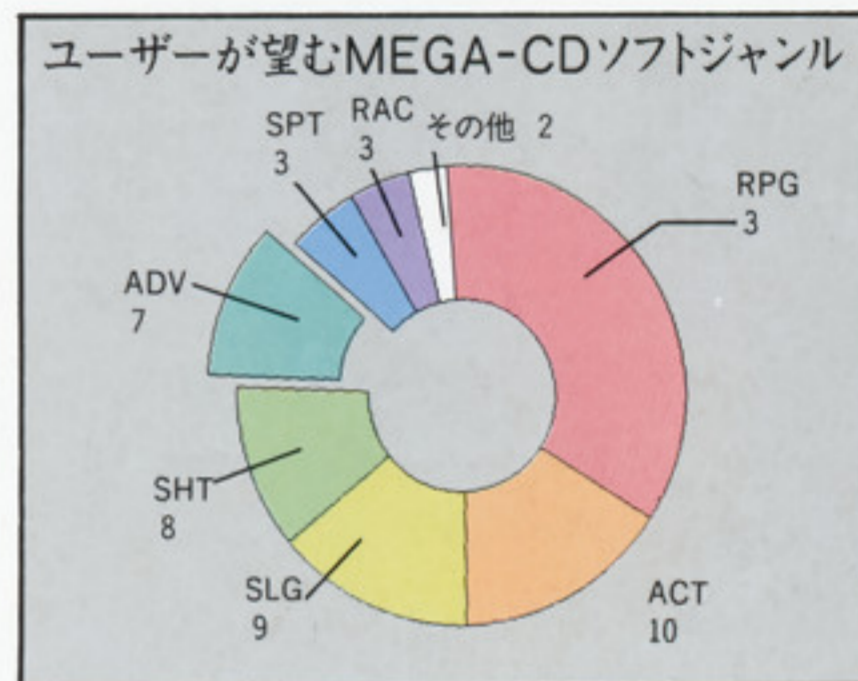
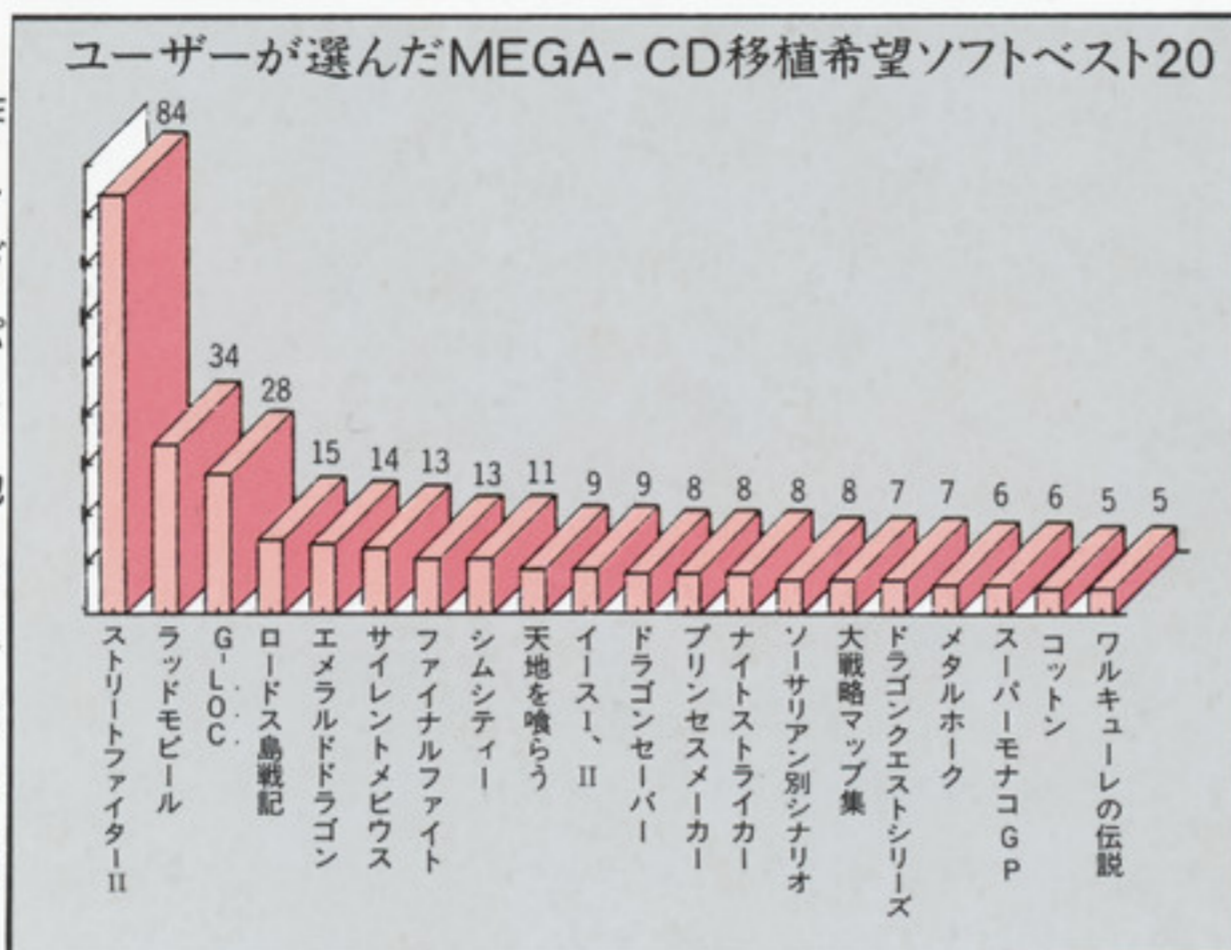
とりあえずMEGA-CDのスペックを再検討

CPU	68000(メガドライブ側メインCPU7、67MHz) 68000(MEGA-CD側サブCPU12,5MHz)	VRAM関係	VRAM容量 64Kバイト 背景画像 2枚(キャラ単位でプライオリティーの指定が可能) アクセス法 CPUまたはメモリからのDMAで行う ラスタースクロール ハードで行うためCPUにまったく負担がかからない スプライト数 80枚 特殊機能 拡大、縮小、回転機能のハード登載 白黒データをカラーデータに変換する、フォント変換機能がある ポリゴン処理などが簡単にできる		バイトデータを4ビット×2に分解するための機能がある
RAM容量	プログラム・データワークRAM バッファRAM 6Mビット メインCPU-ワークRAM 512Kビット Z80用RAM 64Kビット サウンド用RAM PCM-RAM 512Kビット バックアップ用RAM バックアップRAM 8Kバイト(外部増設可能)			サウンド	CDの生音(ステレオ8倍オーバーサンプリング) PCM×8チャンネル(ステレオ) FM音源×6チャンネル(ステレオ。うち1チャンネルをPCMとして使用可能) PSG×3チャンネル(モノラル)
				その他	ノイズ×1チャンネル(モノラル) シークスピードは、約0、8秒と高速 CDからのデータ読み込み時のエラー補正はハードによる

Q1 MEGA-CDの現在のラインナップを見ると海外パソコンゲームの移植は多いが、アーケードの大作は移植されないんだろうか？

たしかに今、あがっているMEGA－CDラインナップは、パソコンゲーム、しかも海外のパソコンゲームが多いという傾向があります。これはMEGA－CDのハード自体が、もともと大容量のパソコンゲームを移植しやすいマシンであるということにも関係してくることなんです。

もちろんアーケードの大作も、期待にそえるように努力しています。まず、その第１弾が電波新聞社から発売予定の「パワードリフト」ということになります。今後も体感ゲームや他のマシンである程度のヒットした作品などの移植を、ご期待にそえるように考えています。ただ、まだ発表できる段階ではないので、もう少し待っていてください。

MEGA－CDソフトのセガとしてのコンセプトは、マルチメディアを指向した、新しいホームエンターテイメントということです。とにかく、メガドライブ本体だけでは不可能だった今までのゲームの殻を打ち破るようなソフトも目指して行きたいですね。

Q2 MEGA-CDの２軸回転機能、拡大縮小機能で具体的にどんな画面ができるんだろうか!?

スーパーファミコンにも、回転拡大縮小機能はありますが、１軸回転だけです。MEGA－CDは２軸回転も可能です。

しかし、２軸回転が可能ということよりスプライトも回転させることができるかどうかのほうが重要問題なんです。スーパーファミコンの回転機能は背景画面を一枚だけ回転させるものです。だから「アサルト」のようなアーケードゲームを移植しようとしても無理です。ところが、MEGA－CDの回転機能は背景画面以外にスプライトも回転させることができます。これがスーパーファミコンとの一番重要な違いですね。

具体的に２軸回転を使うと、たとえばどういうゲームが作れるかというと、海外パソコンソフトによくあるフライトシミュレーターのように３次元的に動くゲームが作れます。

車のレースゲームだったら横の回転だけを使えばいいので１軸回転だけですみますがフライトシミュレーターのように上下の動きが加わると２軸に必要になるわけです。

フライトシミュレーションで、飛んでいる機体を3Dで表現する場合、ポリゴンを使って計算して描くか、機体の全角度のグラフィックパターンをデータでもっていて描き換えていくしかありません。２次元のレースゲームの場合を例にあげるとたとえば「F－ZERO」では、自機も敵車も角度を変えた後ろ向きのグラフィックを何パターンかもっていて、背景を回転拡大縮小しているわけです。こうしたやり方で飛行機のシミュレーターを作ると、機体の動きを表すためにグラフィックを１万パターンぐらい平気で使ってしまいます。だから容量が何百メガあっても足りない。でも、ポリゴンを使って計算して描くけば、容量的な問題はなくなります。

ところで、MEGA－CDにはポリゴンが作りやすいという有利な特性があるんです。だから、機体はポリゴンで描いて、地面を回転拡大縮小機能を使って表現すればいいことになります。現在、ゲームマシンでこういうことをできるのは、MEGA-CDだけですね。

もちろんCD－ROMは、大容量なのでパターンをもたせて作ることも可能だし、動きをリアルにするんだったらポリゴンを使ったりと、ゲームに合わせてチョイスができます。選択の幅がある分、より可能性が広がるということになりますね。

Q3 パソコン並みのといわれるMEGA-CDのバッファRAM容量。その6MRAMの必然性をもっと突っこんで知りたい

ゲームの歴史を振り返って考えてみると、ＰＣエンジンROM²が出た当時というのは、ROMカートリッジの容量も大体１メガが主流でした。２メガのゲームは、大容量だといわれていた時代だったのです。だからROM²のバッファRAMも0.5メガで対応できていたんだと思います。ところが今、ROMカートリッジも８メガ主流で、12メガのソフトも出てくるという時代です。ソフトの技術もどんどん進歩しています。そこで、今の時点で、どれくらいの容量が必要なのかと考えると大体ROMカートリッジの半分ぐらいRAMが、必要なんじゃないかと考えたんです。MEGA－CDのように、６メガあれば、今の主流の８メガカートリッジのソフトよりも、さらに高いグレードのものが容易に作れると思います。

またCD－ROMの場合は、ソフトはCDで供給しますので、ファミコンのようにソフトの容量や技術的な進歩に合わせてカートリッジのほうに拡張機能を載せて改良していくということは基本的に無理です。しかし、プログラムのほうが、技術的にレベルがアップしていき、どんどんいいものができるようになったときにはMEGA-CDに搭載されている大容量のRAMが、生きてくるんです。

RAMにはプログラムを載せるとができますから、ハードで実現できなかったことをプログラムで作ってしまえばいいわけです。たとえばMEGA－CDのには拡大縮小回転機能がありますが、ハードで作らなくてもそれが実現できるだけのRAM容量があれば、ソフトで作ればいいんですね。だからRAM容量が多いということは、プログラムでハードの能力を引き出すことができるということなんです。

それにメガドライブの16ビットＣＰＵで、処理の複雑なシミュレーションゲームなどの思考系ゲームを作ると計算にワークＲＡＭをたくさん食うんです。とにかく２メガでは、「天下布武」にしろ「ＬＵＮＡＲ」にしろ物理的に作るのは不可能です。RAM容量が６メガがあるから何とかできるんです。

２メガ以上の容量は、必要ないといっているところもあるようですが、プログラマーにしてみればRAM容量が多いにこしたことはないというのが率直な意見だと思います。それにMEGA－CDはツインＣＰＵです。ハードの多機能さを生かし処理効率を上げるためにも多いほうがいいわけです。以上が、ゲームマシンとして見たMEGA－CDの６メガＲＡＭの必然性ですね。

そしてもう１つ重要なことは、MEGA－CDは、セガのＡＶＡＣ構想の中でマルチメディアに対する１つのプラットフォームという位置づけにあるということです。それにはやはり、現状のゲームマシン以上の要求にも対応できるようでなければいけない。

ちなみにバッファRAMが６メガビットといえば768ｋバイトです。ＰＣ－98のRAM容量が640 ｋバイトだから、ＰＣ－98のソフトは少なくとも載ってしまいます。海外に目を向けても16ビットＣＰＵが載っているパソコンのRAM容量は、やっぱり最低でも640ｋバイト、ようするに５メガビット以上が常識なんです。しかも、パソコンのRAM容量が８メガビット以上ないと対応しないソフトも山のようにあるわけです。RAM容量が６メガぐらいないと「シムアース」のような容量の大きい海外のパソコンゲームをまともに移植するのは難しいんです。逆にいえば、MEGA－CDは海外の大容量のシミュレーションやアドベンチャーを移植しやすいハードに設計されているともいえるわけです。最近、IBM－PCのゲームなどは、ディスク６、7枚組は当り前で、ハードディスクにインストールして遊ぶことを前提とし作っています。こうした大容量のゲームの作り方は、CD－ROMのゲームに似ているんです。海外のパソコンゲームメーカーもMEGA－CDに自社のゲームを移植しやすいだろうし、どんどんMEGA－CD陣営に参入していいソフトを作っていただきたいという、セガからの提案でもあるわけですね。

Q4 MEGA-CDの信頼性について聞きたい。たとえば耐震動性、エラー補正機能などは?

実際､音楽のＣＤソフトもそうなんですが、使っているうちにキズなどがついて、だんだん劣化してくるんです。そうすると読み取りでエラーが出やすくなるし、ちょっとした振動でも、音が飛びやすくなります。音楽ＣＤのソフトでさえこのありさまですから、より厳密なCD－ROMのデータなんかは、飛ぶ可能性が高いわけです。そういう意味でもCD－ROMでは、振動に強いことやエラーに強いといったことが非常に重要なんです。

そこで、MEGA－CDのフロントローディング。まずこれが、重要なんですよ。フロントローディングは耐震動性が、もともといいんです。フロントローディングというのは、構造的にディスクが宙に浮く状態になっているので直接ディスクに伝わらないんです。ビデオデッキにしてもＬＤプレイヤーにしても結局フロントローディングを採用している理由はこうした安全性の問題だと思います。

また、ＣＤのドライブは、振動に強くすれば、エラーが出やすくなり、エラーに強くすれば､振動に弱くなるという特性があります。どちらを取るかは、設計の段階で決めることですが、フロントローディングを採用するだけで、振動に相当強くなります。もともと振動に強いわけですからエラーが出にくい設計にシフトできるわけです。これが上からフタをパカッと開けるタイプだったら見た目ももっと薄く作れるし、価格も安くなると思うんですがMEGA－CDでは、あえてお金をかけてフロントローディングを採用したわけです。

それで、キズなどに対するエラー補正の問題ですが、あるCD－ROMマシンでは、同じデータをディスク上の違う場所に３つ入れているんです。１個めのデータの読み取りを始めて、エラーが出たら、２個目のデータを読みに行きます。それでもエラーが出たら３個めを読む。３個目でもエラーが出れば止まってしまいます。

これがどういうことを意味しているかというと、同じデータを読むとしたら場合、最大３倍時間がかかるということです。その点MEGA－CDは、チップを載せてハードでエラー補正の処理をしていますから、エラーを補正能力も高いんじゃないかなと思います。ということは、結果的に読みこみスピードも速くなるわけですね。

Q5 CD-ROMゲームといえば動画機能。では、実際にMEGA-CDでアニメや実写動画が、どの程度できるんだろう？

一言でいえば１時間以上の動画がノンストップで可能、これですね。ただし、フル画面というわけにはいきませんが。

たとえば実写動画の場合、ＰＣエンジンですと「シャーロックホームズ」を思い浮かべてください。あの動画表示部分より３倍ぐらい大きいシネスコサイズの画面で、ほぼ同等の実写動画が可能です。これが実写動画でなくてアニメーションであれば、色数は16色から32色あれば、十分なのでテレビ画像とほとんど変わらないものができます。

こうした動画機能も、大容量のＲＡＭと２つのＣＰＵが使えることと切り放せません。というのも実はＣＤからの読みこみのデータ量は、どんなＣＤでも決まっていて、毎秒150ｋバイトぐらいしか読めないんです。逆にいうと、読みこめる量が決まっているんです。

だから、動画表示画面を大きくすると動画画面で使う色数を少なくしなければならない。ようするに動画のクオリティーは、読みこむことができる少ないデータを、いかに風船みたいに脹らませるかっていう、圧縮展開技術がポイントになってくるんです。それをソフト的にやる場合は、RAM容量とＣＰＵのパフォーマンスが重要になってきます。

MEGA－CDはＣＰＵが２つあるので圧縮された画像データを読みこんで、それを展開しながら画面に表示してという動作を、並列的に行うことができるんですよ。

もっとくわしくいうと、ＣＤから読みこむ。読みこんだデータを画像データを展開する。展開したものを表示する。もちろん画像のデータを読みこみながら、ＰＣMの内蔵音源も同時にコントロールして鳴らす。この４つの作業を同時に２つのＣＰＵで役割分担し、きちんとしたサイクルで行えるため、ノンストップで１時間の動画が可能になるわけです。

東京おもちゃショーで流れていた実写動画のデモ。横長で動画画面も大きい。

こちらも実写動画。高橋由美子ちゃんが、振り向いて笑ってやっだね。

Q6 PCM 8 音源を生かしたゲームとは!? またCD-ROMでは生音が使えるが……

ＰＣMの８音っていうと「ラッドモビール」とまったく同じですから、かなり豪勢な音源を載せているなって感じですね。 もちろん、MEGA－CDは、内部音源のＰＣＭ８音以外に普通の音楽ＣＤと同じ生音を鳴らすことができます。ところがＣＤの生音をゲームで使うと、生音を鳴らしている間は、他のデータが読めないわけです。だから次のデータを読むためにはＣＤの生音をいったん中止して、また新たに鳴らすまでのタイムラグを、内蔵音源の音で埋めてやらないと音が途切れてしまいます。 こういったときに今までのマシンでは、急に内蔵音源に切り替えると音質が落ちて、かなり違和感がありました。内蔵音源の性能が低かったわけです。ところが、MEGA－CDならＰＣＭ８音が使えるので違和感のないＣＤの肉声なみの音質が出るんです。もちろんデータをバンバン読んでいくようなゲームでは、生音は出せませんが、ＰＣＭ８音をフルに使えば、非常にクオリティの高いサウンドが得られます。極端な話、ＣＤの生音を使うんだったらオーケストラクラスのものじゃないと意味がないぐらいの音が出せます。

それにＰＣMが８音源もあると多様な使い方ができるということですね。効果音なんかも、よりリアルに作れるし、サンプリングで８人のキャラをいっしょにしゃべらせることもできます。ＣＤの生音だと一度データに入れたとおりの順番にしか話させられませんが、MEGA－CDの内蔵音源を使えば８人が同時に声を出したり、１人１人ランダム声を出すことなんてこともできるんです。

Q7 MEGA-CDは、色数やスプライト数が、メガドラと同じで増強されていない。なぜ、増強しなかったのか？

色数やスプライト数を変えるという方法もあったんです。でも、MEGA－CDのほうにも68000を積んでいますし、それにＶＤＰを新しく載せたら、もうメガドライブとは別のニューマシンになってしまいます。そうするとまず、互換性が問題になってきます。ユーザーにしても開発する側としてもよくない状況になると思うんです。それに価格も高くなってしまいますしね。だからメガドライブ本体をいじらずに、メガドライブの潜在能力をさらに生かすという方法をとったんです。

スプライト数に関しては今の80で問題ないと思っています。たしかに色数は増やしたほうがいいんですが、今のままでもCD－ROMの大容量を使えば見劣りしないものができちゃうんです。

たとえばスーパーファミコンにしてもそうだと思いますが、８メガのＲＯＭカートリッジで色数をあれだけ使い、ゲームの内容を詰めこもうようとしたら、チップパターン自体をそれほど持てないので、使い回しをするしかないんです。

しかし、MEGA－CDの「LUNAR」の場合を例にあげると１２８個ある村１つごとにチップパターンを全部作り直し、色も全部設定し直してイメージも変えているのでROMカートリッジのメガドラゲームとはずいぶん印象が変わってくると思いますよ。

それにMEGA－CDは、ＣＤからデータを読みこみながら画面を止めずにグラフィックを描いていけます。読みこむごとにパレット変えていけば、同時発色は61色でも、基本的には512色全部使えるわけです。

Q8 現在、CD-TV、CDI、DVI、DD1、CD-Gなどやマック、IBM-PCの各CD-ROMなどいろいろなマシンがあるが、CD-ROMマシンとしてのMEGA-CDの位置づけや将来性は？

たしかに一言でＣＤ－ROMといっても、最近さまざまなマシンが世の中に出回ってきています。マッキントッシュやＩBM－ＰＣ、ＰＣ－９８、などのパソコンに接続するＣＤ－ROMやメガドライブやＰＣエンジンなどのテレビゲームマシンに直接接続するＣD-ＲOMのほか、すでにＣD-ＲOMが内蔵されているFM-TOWNＳのようなパソコンや、コモドールのＣＤＴＶ、ＤＶＩなどのマシン、さらには、読み出し専用のＤＤ１（ソニーのデータディスクマン）や、ＣD-Ｉといったマシンもたくさんあるわけです。

こうしたＣD-ＲOMを接続したマシンのすべてが目指しているのが、マルチメディアなんです。マルチメディアとは、いくつものスタイルの異なる情報、具体的にいうと音声や文字情報、映像情報、コンピュータで作られたＣＧや数値情報などを複合的に利用するメディア（媒体）のことといえるでしょう。

これから近い将来にかけて、このマルチメディアは、娯楽や教育、ビジネス分野のツールとして、テレビや電話などとつながりながら一家に１台、あるいは１人に１台という形で普及していくはずです。

こうしたマルチメディアマシンは、最終的に、オーディオ、雑誌といった音声、文字情報のほか、映画などの自然画の動画も一時間以上記録再生できるものに進化して行くと思います。そして、さらにそれらがデジタル通信網でつながっていき、我々の生活に欠かせない道具となっていく。こうしたツールの基本となるのが、高速・小型化したコンピュータとデータを大量に貯蓄できるＣD-ＲOMなわけです。

ところでＣD-ＲOM、コンパクト・ディスク・ＲOM（リード・オンリー・メモリー）は、約540メガバイトという大容量をもち、しかも直径12センチとコンパクトで、磁気ディスクや磁気テープよりもはるかにデータの保存性に優れています。このＣD-ＲOMは、もともとソニーとフィリップスが共同で開発したもので、現在使用されているＣD-ROMは、これとすべて同じ形になっています。一番身近なあの音楽用のＣＤも、もちろん大きさ、形は同じものなのはご承知のとおりでしょう。

しかし、磁気ディスクなどと同じように、書きこみかたと読みこみ方の方法が異なればディスクは同じ形をして、同じ素材であっても使うことはできません。つまり、ＩBM用のＣＤソフトはマック用のＣＤドライブでは使うことはできないです。

しかしこれでは、せっかく同じ規格のＣD-ＲOMを持っていてもまた、パソコンと同じような結果になってしまいそうです。

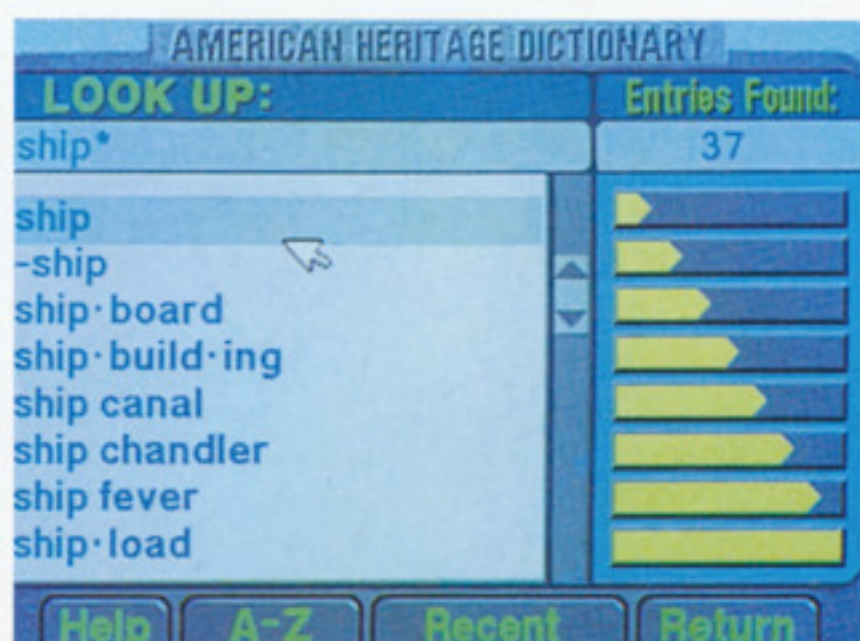
こうした動きに対して、ソニーとフィリップスがマイクロソフトの協力を得て開発されたのＣD-ＲOＭＸＡなんです。

このＣD-ＲOM ＸＡは、ＣD-ROMのオーディオデータとビジュアルデータの記録フォーマットに関する規格で、異なるマシンでも共通のＣD-ＲOMが利用できるようにしようというものです。すでに、ソニー、フィリップスのほかに富士通、日立制作所、東芝、ＩBMなどがこのＣD-ＲOM　ＸＡ規格を採用することにしています。

現在すでにソニーのクォーターＬと、富士通のFM TOWNＳで動くソフトが開発されています。任天堂とフィリップスが提携して開発しているスーパーファミコンのＣＤ－ROMもこのＣD-ＲOMＸＡですね。

ＣD-ＲOM ＸＡのようなパソコンのＣD-ＲOMの統一規格以外にも世界的に規格統一されるているのがＣD-Ｉです。ＣD-Ｉもまた、ソニーとフィリップスが開発したＣD-ＲOMの一体型マシンの規格なんですが、これは読み出し専用の機械で、いわば音楽用ＣＤのマルチメディア版といったところです。本体をテレビなどの外部モニターに接続して再生するわけです。すでに、ソニー、フィリップスのほか、松下電器、ビクター、ヤマハ、三洋電機、パイオニア、シャープ、リコー、富士通テンほかのメーカーが試作機を公開してます。それぞれのメーカーが作ったマシンはすべて同じＣD-Ｉソフトを動かすことができる。オーディオ用のＣＤと同じように他で制作されたＣD-Ｉソフトも当然動かすことができる。データの容量が多く、日本語、英語、ドイツ語といったように数カ国語対応にすることもできるため、アメリカのソフトをそのまま自宅のＣD-Ｉマシンでプレイすることもできるわけです。また、ＣD-Ｉの規格で、以前ソニーと任天堂でスーパーファミコンと一体化マシンを開発する予定もありましたね。そこでMEGA－CDに話を戻すとMEGA－CDの場合は、これらのマシンとまったく同一規格じゃないから互換性は、当然ないんわけですが、中間に介在するインタープリタみたいなものがあれば、物理的には他のマシンのソフトも動くわけです。それにMEGA－CDの場合はCD－ROMソフトを使っているときもROMカートリッジのスロットが空いていますから、ROMカートリッジをうまく使えば他のマシンと互換性をもたせる可能性はあるんです。いずれにしてろ、MEGA－CDもマルチメディアをターゲットにしたマシンですから、ゲームに直接かかわること以外の展開も積極的に考えていくことになるでしょう。

マッキントッシュのCD－ROMソフト。湾岸戦争でのタイム誌の記事を収録したもの。様々な検索法で記事を呼び出せる。

ニューメデアを指向するマシンとして、今後MEGA－CDは、どんな成長をとげるのかな！？

CD-TV。最近話題のニューハードである。これはCDTVの「アメリカン・ヘリテイジ」という百科辞典

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

MEGA-CD PRESS

天下布武／LUNAR／アーネスト・エバンス／精霊神世紀フェイエリア／アイルロード／ソル・フィース／ダークウィザード／聖魔伝説　3×3EYES／デトネーター・オーガン／魔法の少女シルキー・リップ／その他

天下布武

ゲームアーツ／今秋発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

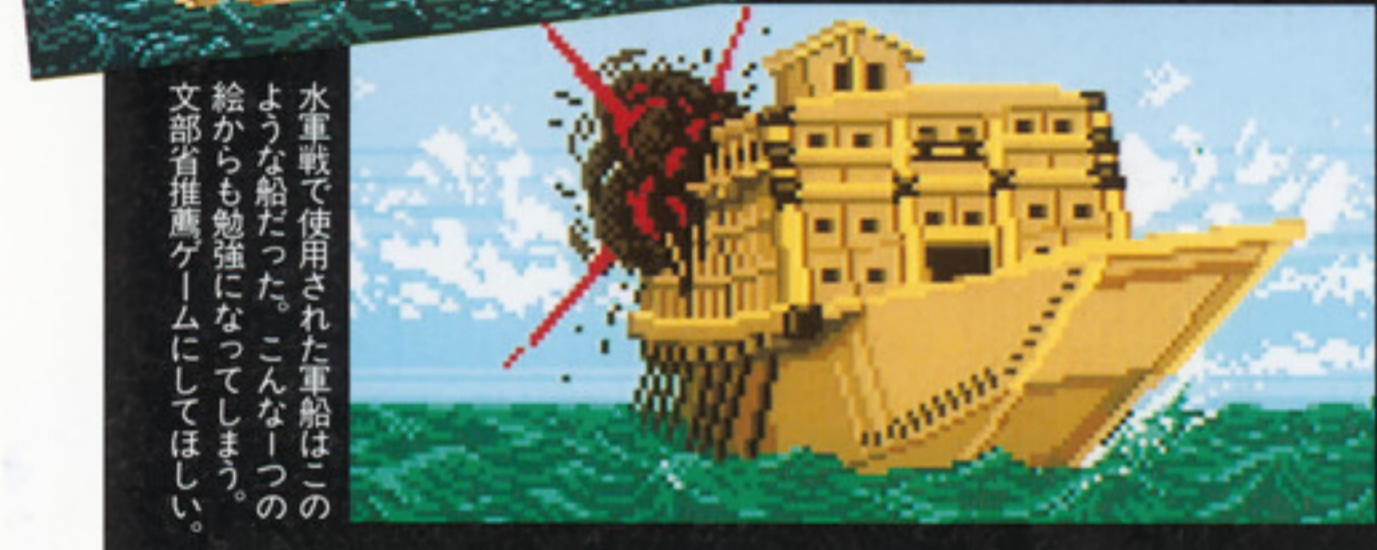
無意味なコマンドのないゲームの美しさ

「天下布武」は、現在発表されているMEGA-CDのゲームの中で一番開発が進んでいるみたいだ。今月も新しい情報が、パキパキ入ってるぞ。

着々と完成されていく華やかなビジュアル群

前回は、「天下布武」の基本システムやヒューマンファクターを説明したが、だいたいのことは理解していただけたと思う。

あれから1カ月がたち、MEGA-CD本体と同時発売に向けて開発が着々と進行中。もちろん新しいビジュアル、1200人の武将のグラフィック（まだ全員完成したわけではない）や水軍戦などが完成しつつある。水軍戦のビジュアルは下の写真だが、いかにも迫力のにじみ出ている写真だ。水軍戦は、画面全体にこのビジュアルが出るのではなく、戦闘シーンと重ねるように出現する。ゲームを盛り上げるにはもってこいの演出だろう。しかし、このビジュアルもさらに迫力のあるものへと手直しされてるらしいので、期待して待っていよう。その期待が決して裏切られることはないハズだ。

もちろん戦闘シーンや通常画面も魅力いっぱい。いろいろな趣向が施されているのだ。

水軍戦で使用された軍船はこのような船だった。こんな一つの絵からも勉強になってしまう。文部省推薦ゲームにしてほしい。

武将のグラフィックだが、先ほど述べたとおりまだ全員完成していない。1人ずつ精魂こめて描いてるので、時間がかかるのだ。とりあえず、完成しているものからテーマを決めて掲載するぞ。

思考速度は折り紙つき

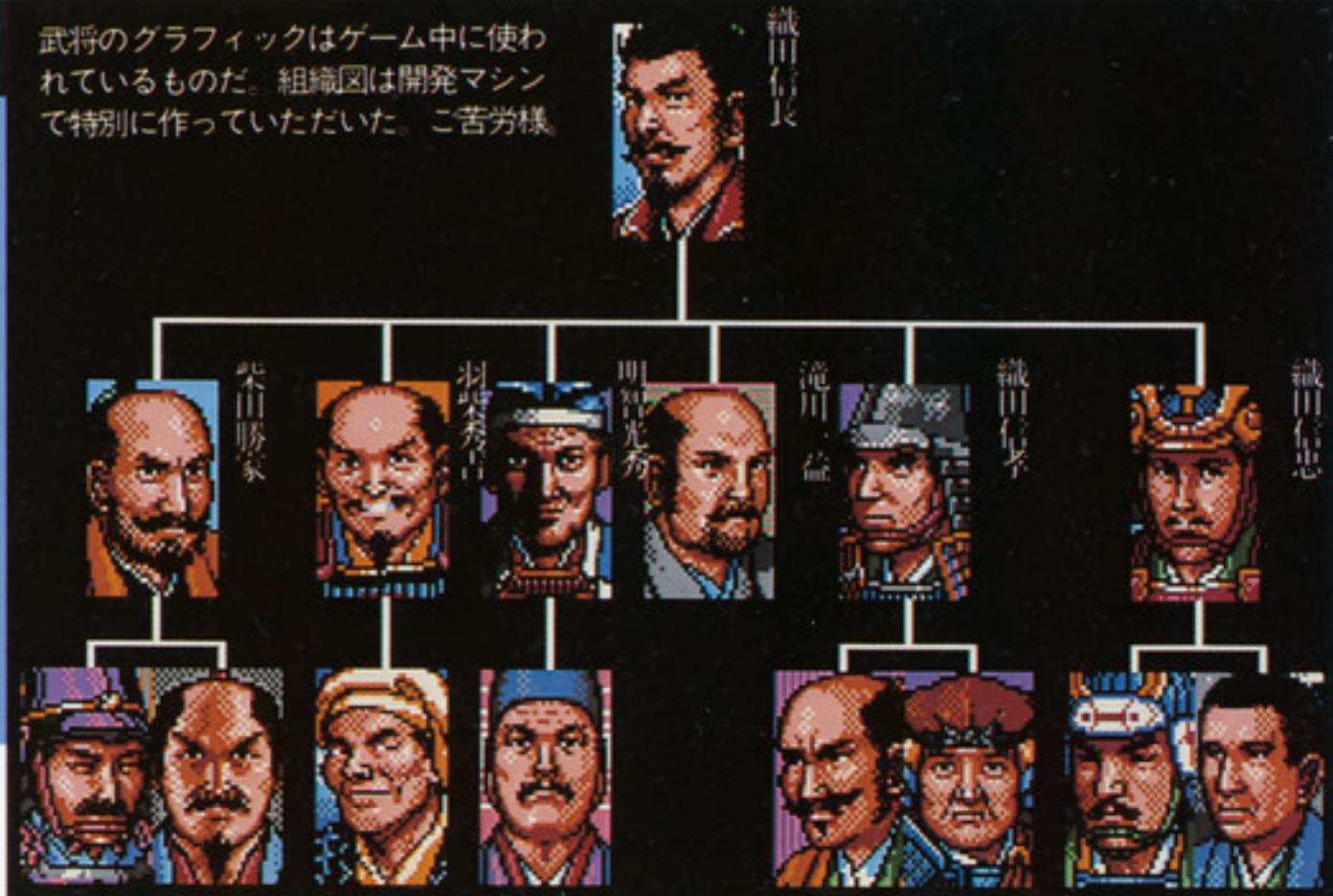
バランス調整をしてないので、思わぬ大名が天下を統一してしまう。蒲池氏？

蒲池鎮盛は宇都宮氏の流れをくむ地方豪族だ。ここまで出世するとは……。

今までのシミュレーションゲームはコンピュータ側の思考が遅く、プレイヤーをイラだたせることがしばしばあった。しかし、そんなことは「天下布武」に無縁の話だぞ。なんと、全部の武将をコンピュータに任せた場合、約30分で全国統一が行なわれる。そして、時間がたつにつれてコンピュータの思考に要する時間が短くなるというのだ。いい話でしょ。

特別図解！織田信長の家臣を見る

現在の日本人の心に今も残り続ける1人の男、織田信長。時おりビジネス雑誌などで社長の特集をやると、必ずといっていいほど「織田信長的な社長」というぐあいに管理者のタイプにあげられる。そんな統率力に長け、独創性に富んだ信長も、部下がマヌケだったらここまで目立たなかっただろう。右は、1582年当時の織田政権である。北陸平定軍の柴田勝家、中国平定軍の羽柴秀吉、中国増援軍の明智光秀、信忠軍先鋒の滝川一益、四国平定軍で信長の三男である織田信孝、関東平定軍で信長の長男である織田信忠。この6人の武将が信長を支えている重臣だ。人材豊富でうらやましい限りである。

武将のグラフィックはゲーム中に使われているものだ。組織図は開発マシンで特別に作っていただいた。ご苦労様。

ゲームの流れを知って軍備・政略の詳細をつかむ

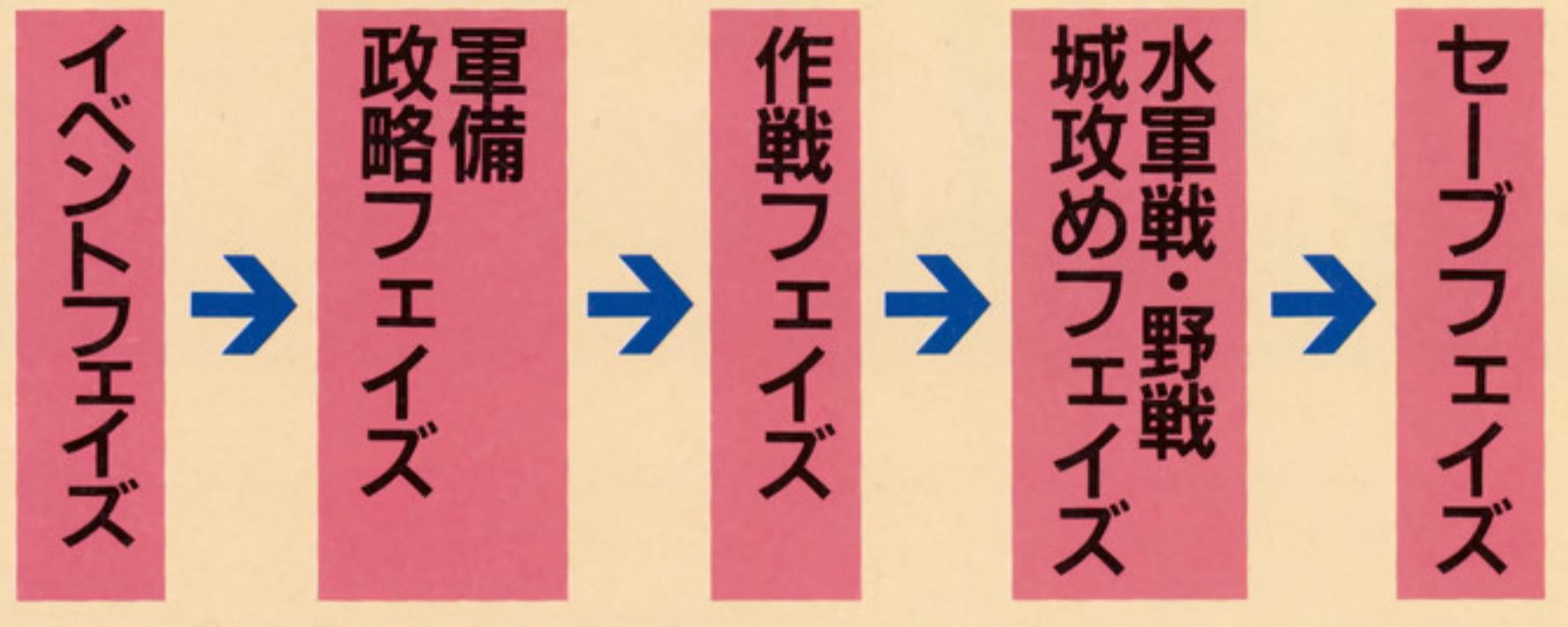
「天下布武」は季節ごとにゲームが進行する。春は年数が加算され、秋は収穫によりお金が入るのだ。１つの季節は、軍備・政略フェイズ、作戦フェイズ、水軍戦・野戦・城攻めフェイズの３つに分割され、さらにそれプラス、イベントとセーブの機会が用意されている。今回はその中の１つ、軍備・政略フェイズについて掘り下げていこう。

軍備・政略フェイズは、情報、移動、軍備、内政、調略、外交、人事、機能に分類される。どれも重要だから全部頭に入れておくこと。

「天下布武」の1ターンはこういう展開だ

１ターンは３カ月、つまり季節単位でゲームは進んで行く。ターン内にできることは、下の簡略図のとおりだ。ただし、降伏大名のときは、イベントフェイズとセーブフェイズ以外は何もできないぞ。

イベントフェイズ → 軍備政略フェイズ → 作戦フェイズ → 水軍戦・野戦城攻めフェイズ → セーブフェイズ

北条氏康　軍団一覧　8軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
北条氏康	345	大名	－	10	－	1	1
北条氏尭	20	重臣	21	7	5	1	1
北条綱成	35	重臣	19	11	43	1	1
高城胤辰	05	重臣	15	11	11	1	1
笠原綱信	05	重臣	16	9	22	1	1
遠山綱景	05	重臣	17	16	29	1	1
内藤康行	10	重臣	13	9	33	1	1
富永直勝	10	重臣	14	14	20	1	1

重臣のパラメータを把握しておかないと、いつ何時裏切られるかわからない。

日本52ヶ国　国一覧

国	石高	商業	民忠	鉱山	支配	城数
北陸奥	58万	9	25	21	混在	
南陸奥	69万	3	21	14	混在	
出羽	24万	1	23	17	混在	
常陸	46万	12	24	16	混在	
下総	29万	11	23	－	混在	
上総	30万	9	27	－	里見	
下野	30万	19	37	－	混在	
上野	38万	21	31	8	混在	
武蔵	45万	21	20	－	扇谷上杉	

これで各国の状態を知ることができる。肥沃な国へ向かって進軍するのだ。

北条家　大名関係　84大名家

大名	領土	武将	重臣	総兵	水軍	関係
北条氏康	43万	8	7	8	0	－－
今川義元	40万	15	－	13	0	同盟
葛西晴信	14万	1	－	1	0	通常
南部晴政	14万	2	1	2	0	通常
大崎義直	14万	1	－	1	0	通常
伊達晴宗	20万	3	2	3	0	通常
蘆名盛氏	36万	3	2	3	0	同盟
相馬盛胤	33万	2	1	2	0	通常
最上義守	6万	3	2	3	0	通常

この頃の北条は、今川や武田と三国同盟を組んでいた。わかりやすいでしょ。

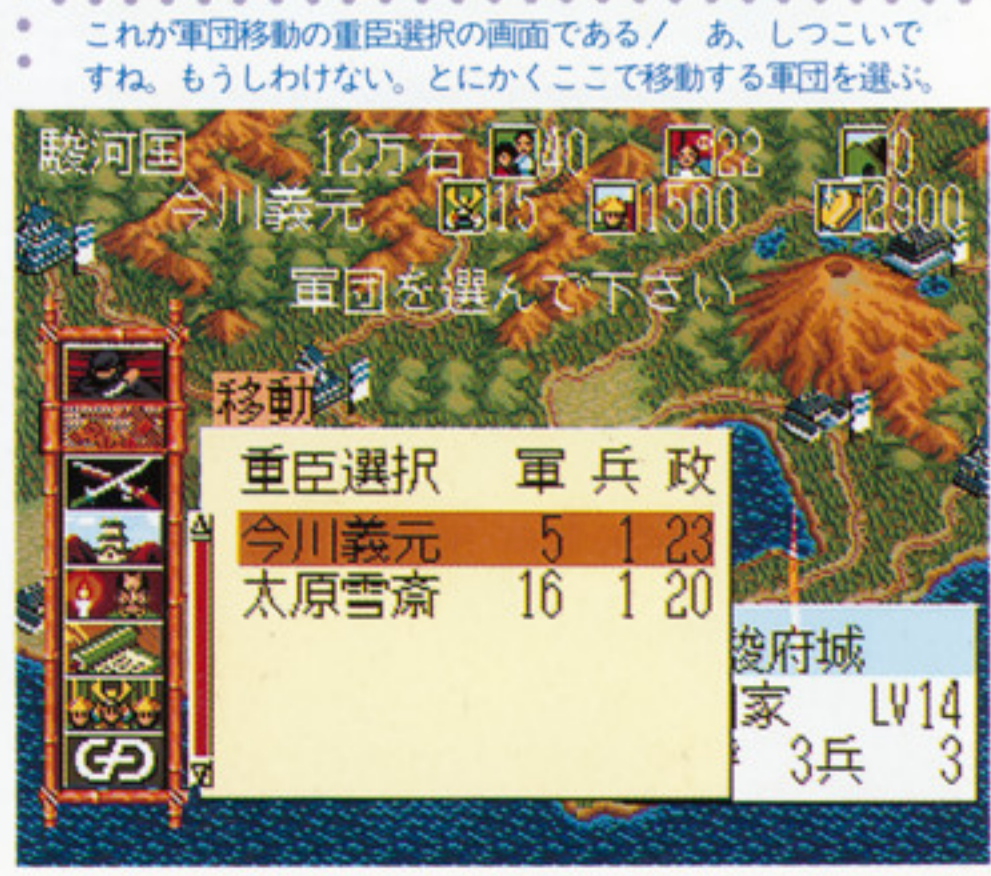
情報

情報コマンドには、〝城状況〟、自分の配下の重臣や武将を知るための〝軍団一覧〟、領内の城の状態がわかる〝城一覧〟、各国の状態が一目でわかる〝国一覧〟、各大名と自分との関係を知る〝大名関係〟、この５項目がある。なにしろいつの時代でも情報は貴重な宝であり、正確さを要求されるものだ。それが季節ごとにコマンドを選ぶだけで手に入ってしまうのだから、時代の移り変わりは激しい。しかし、これは強者の特典。降伏大名はどうあがいたって、この生唾あふれる情報にありつくことができない。情報がほしければ離反でもして独立せよ。離反に失敗したらそれも運と思ってあきらめよ。ちょっと無責任かな？

これが情報コマンドの選択画面である！　なんてぐあいに気合いを入れて紹介してしまったが、まあ、ご参考あれ。

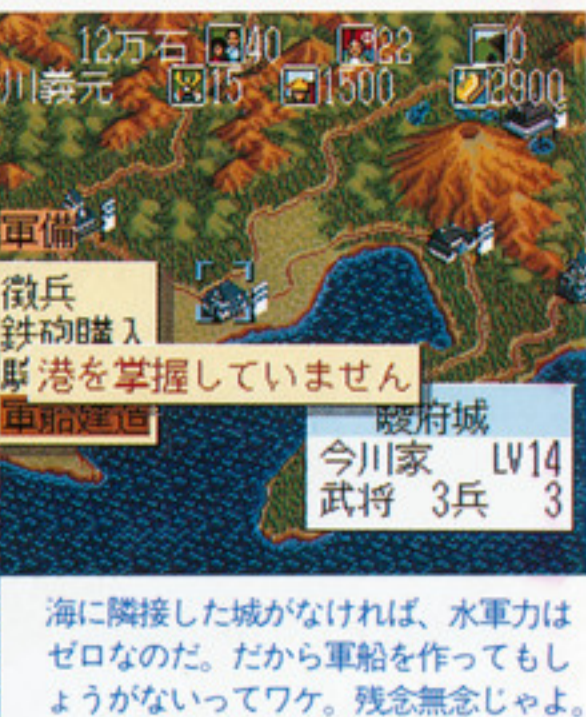
移動

移動コマンドは、〝軍団移動〟の項目のみ。これは行動が軍団単位になっているためだ。移動できる場所は、現在いる場所から街道と自城を通じて移動可能な場所。すなわち、自城、もしくは包囲している敵城のことだ。ちなみに移動した軍団は、内政、調略、外交、人事のコマンドを行なうことができなくなるので注意しよう。降伏だったらできるけど。ポイントとして、移動したときに無意味な空き城を作らないことだ。弱みを見せてはダメ。

これが軍団移動の重臣選択の画面である！　あ、しつこいですね。もうしわけない。とにかくここで移動する軍団を選ぶ。

軍備

軍備コマンドは、兵士を募る〝徴兵〟、鉄砲を買う〝鉄砲購入〟、馬を買う〝騎馬編成〟、水軍力を増強させる〝軍船建造〟、この4項目だ。徴兵は、各武将の領地の石高に応じて兵が増え、軍勢の最大値も決定する。結局、石高が多くなければ兵士は集まらないってことなので、せっせと国作りにはげもう。鉄砲や騎馬は、大名がまとめて購入し、それを武将に分配する。各武将は、鉄砲か騎馬のどちらかしか装備できない。ちなみに騎馬は春に手に入りやすくなってるらしいぞ。春だ、忘れるな。

軍備を行って進撃の準備をする。武将ごとに特徴ある軍団を形成するのが美しいぞ。

海に隣接した城がなければ、水軍力はゼロなのだ。だから軍船を作ってもしょうがないってワケ。残念無念じゃよ。

内政

内政コマンドは、城を強くする〝城の普請〟、商業度を上げる〝楽市楽座〟、石高をアップさせる〝治水開墾〟、臨時徴税を行なう〝過料銭〟、この4項目である。城のレベルを上げるには、その城にいる武将に命令すればよい。ただし、築城レベルの上昇にともない、お金が消費されるし、大名のレベルによって限度もある。もちろん、敵の城や包囲状態の城に対して築城することは不可能だ。城の築城レベルが上がれば、城にこもって戦ったときなど有利に進められるぞ。お金に余裕ができしだい、前線の城はすべてイタリアのサッカーの防御陣よろしくカテナチオのようにしてしまおう。楽市楽座と治水開墾と過料銭は、すべてその国での支配率が50%以上でなければ実行できない。なおかつ、1ターン、1つの国につき、1回だけしか使えない。まあ、過料銭はできるだけ使わないほうがよいのだが……。とにかく富国に努めましょう。ガンバレー。

よい国作りは内政コマンドから。いい国作ろう鎌倉幕府の世界だな。あ、違うか。

内政にはお金がかかる。しょうがないけど、税金取られるのはどうもねえ。

調略

調略コマンドは、隣接した城にいる相手国の武将を引き抜く〝寝返り〟、敵武将の謀反を起こしやすくする〝謀略〟、朝廷に官位を要求する〝朝廷工作〟、以上の3項目だ。寝返りと内応は、その行動が可能な軍団のいる城に隣接していなければ実行できない。引き抜く場合は、軍勢ごと引き抜かれるので、成功すればボロ儲け状態だぞ。

相手が代替りしたときは寝返りチャンスだ。積極的に試してみよう。やれ。

人事

人事コマンドは、武将の知行をアップさせる〝知行〟、武将の忠誠心を上げる〝褒美〟、大名や重臣の間にて武将を移動させる〝再編成〟、重臣を新しく任命する〝重臣抜擢〟、重臣を解雇して追い払う〝重臣追放〟、この5項目だ。知行で武将の知行を上げると、その武将の忠誠心が上がり、管理可能な兵士の数が増えるのだ。とにかくこの「天下布武」は、ヒューマンファクターによる人間ドラマをセールスポイントとする戦国シミュレーションだ。そのために忠誠心というパラメータが今後のゲーム展開を占うキーポイントといえるだろう。情報コマンドで逐一忠誠心を観察し、少しでも下がったら知行や褒美で取り戻すのだ。

重臣を追放すると他の重臣の忠誠心にも影響が出る。なるべく使わないこと。

褒美をたっぷりあげれば忠誠心もたっぷり上がる。まったく現金な話だね。

外交

外交コマンドは、他家との友好度をアップさせる〝贈り物〟、婚姻により手を結ぶ〝同盟〟、2家が同盟しているところに同時に同盟をもうし入れる〝三国同盟〟、同盟国に対して出兵を促す〝出兵依頼〟、他家を脅して傘下に入れる〝脅迫〟、他家の軍門に下る〝降伏〟、この6項目だ。降伏すると、すべての軍団は大名の下に集まり、1つの軍団になってしまうのだ。

すべての大名を相手にしていたらいくつ体があっても足りないぞ。うまく利用するのだ。

外交に適している武将を選んで行ったほうが、よりよい効果が期待できるぞ。

機能

機能コマンドは、戦闘時のアニメーションを選択できる〝激突有り〟、タイトル画面に戻って初めからかセーブされたところからかやり直す〝やり直し〟、コントローラのボタン割り当てなどを変更する〝操作変更〟などがある。もちろん、常時流れる音楽や効果音も自由に止めることが可能だ。もしかしたらメッセージスピードも変更できるかも……。不明だけど。

前回に引き続きまして リアルな戦場の風景を

前回の戦場写真は、主に天候の違いに重点をおいて紹介した。天候によっての条件の違いや風情のある風景を堪能できたと思う。今回は時間の経過ということに注目して考察してみよう。

時間の経過、それは地球が自転するかぎり必ず起きるものだ。ってことは地球で生きていくと一生ついてまわるし、必要不可欠なものだ。今までのシミュレーションゲームでの戦闘シーンは、この時間の概念をまったく取り入れないか、日付単位で考えるものが多かった。しかし、人間生きていれば昼は来るし、夜も来る。やはりもっと細かい時間の概念が、ゲームシステムにまったく影響なくてもいいからほしいところだ。「天下布武」の戦闘シーンは2時間単位で刻々と変化していく。ただ画面が変化していくだけでなく、時間によって敵の部隊が見えなくなるなど、いろんなことが起きる。画面右下に現在の時間が表示されるけど、なくたって画面の雰囲気でわかってしまうのだ。さらに季節による日照時間も厳密に計算されているスグレモノだぞ。ここまできてしまうと、おみそれしましたの一言につきる。ああ、感謝感激雨あられ……。

戦闘画面の合戦場の地形だが、これは前回にも触れたとおり実際の地形そのものだ。ゲームアーツが苦労して地図を集めただけはあるぞ。その苦労がよくわかる128の合戦場の位置が一発でツモれるような表を公表したい。自分の近所の住所があったら自転車をとばして行ってみよう。行けー。

ここが桶狭間の合戦場だ。ここで織田信長が西上してきた今川義元を討ち果たしたのだ。大雨の降る日の出来事だった。

有名で一目見ただけでわかってしまう人もいるかもしれない川中島の合戦場。上杉謙信と武田信玄の思い出の場所だぞ。

これが現在の川中島。長野県松代町ってのが現在の住所だ。ここで5回にもわたる戦闘が繰り広げられたんだ。

残暑見舞い付録 これが128の合戦場のすべてだ

No.	城名	合戦場	現在地	No.	城名	合戦場	現在地	No.	城名	合戦場	現在地
001	寺池城	登米	登米郡登米町	044	躑躅ヶ崎館	甲府	甲府市古府中町	087	鳥取城	久松山	鳥取市東町
002	八戸城	八戸	八戸市内丸	045	岩殿城	天目山	大月市振岡町	088	月山富田城	布部山	能義郡広瀬町
003	仙台城	青葉山	仙台市川内	046	要害山城	若神子	韮崎市中田町	089	米子城	湊山	米子市久米町
004	白石城	益岡	白石市益岡	047	上田城	上田原	上田市上田	090	小石見城	小石見	浜田市相生町
005	黒川城	会津若松	会津若松市追手町	048	小諸城	小諸	小諸市小諸丁	091	姫路城	姫山	姫路市本町
006	二本松城	人取橋	二本松市郭内	049	高遠城	藤沢口	上伊那郡高遠町東高遠	092	三木城	三木	三木市上の丸町
007	山形城	有屋峠	山形市霞城町	050	海津城	川中島	長野市松代町	093	上月城	上月	佐田郡上月町
008	米沢城	米沢	米沢市丸の内	051	稲葉山城	長良川	岐阜市大宮町	094	高松城	高松	岡山市高松
009	桧山城	唐松野	能代市桧山町	052	大垣城	関ヶ原	大垣市郭町	095	津山城	鶴山	津山市山下
010	府中城	手這坂	石岡市元真地	053	岩村城	城山	恵那郡岩村町城山	096	岡山城	岡山	岡山市丸の内2丁目
011	水戸城	吉田	水戸市三の丸	054	犬山城	鵜沼	犬山市犬山	097	郡山城	郡山	高田郡吉田町吉田
012	国府台城	国府台	市川市国府台	055	春日山城	春日山	上越市中屋敷	098	草津城	厳島	佐伯郡宮島町
013	佐倉城	鹿島	千葉県佐倉市鹿島	056	新発田城	新発田	新発田市大手町	199	勝山城	勝山	下関市田倉
014	結城城	結城	結城市本町	057	天神山城	天神山	西蒲原郡竹野町	100	亀尾城	亀尾	岩国市和木町
015	館山城	根古屋	千葉県館山市城山	058	栃尾城	栃尾	栃尾市大野	101	海部城	海部川	海部郡海部町
016	佐貫城	三船台	富津市佐貫	059	魚津城	魚津	魚津市大町	102	撫養城	中富川	板野郡板野町
017	唐沢山城	彦間	佐野市安蘇郡田沼町	060	富山城	安住	富山市城跡公園	103	勝瑞城	一宮	徳島市入田町
018	小山城	岩井	栃木県小山市城山町	061	七尾城	石動山	七尾市古府	104	多度津城	多度津	仲多度郡多度津町
019	宇都宮城	宇都宮	宇都宮市本丸町	062	金沢城	金沢御坊	金沢市兼六公園	105	雨滝城	引田	大川郡引田町宮後
020	箕輪城	塩売原	群馬郡箕郷町西明屋	063	大聖寺城	大聖寺	加賀市大聖寺地方町	106	湯月城	湯月	松山市道後湯之町
021	沼田城	石倉	沼田市倉内	064	北庄城	九頭竜川	福井市中央1丁目	107	大州城	鳥坂	大州市三ノ丸
022	江戸城	高輪原	千代田区	065	小浜城	刀根坂	小浜市城内1丁目	108	仏殿城	川之江	川之江市大門
023	八王子城	三増峠	八王子市元八王子町	066	小谷城	姉川	東浅井郡湖北町伊部	109	岡豊城	土佐長浜	南国市岡豊町
024	河越城	砂久保	埼玉県川越市郭町	067	長浜城	賤ヶ岳	長浜市公園町小字本丸	110	安芸城	矢流山	安芸市土居
025	小田原城	小田原	小田原市城内	068	安土城	安土	蒲生郡安土町豊浦	111	門司城	門司	北九州市門司区門司
026	韮山城	韮山	田方郡韮山町韮山	069	勢多城	野州川	大津市瀬田	112	中津城	山国川	中津市二ノ丁
027	駿府城	薩埵峠	静岡市追手町城内町	070	観音寺城	地頭山	蒲生郡安土町石寺	113	府内城	石垣原	大分市荷揚町
028	深沢城	深沢	御殿場市深沢	071	二条城	二条御所	京都市中京区二条堀川	114	臼杵城	丹生島	臼杵市大字臼杵
029	高天神城	牧ノ原	小笠原郡大東町下土方	072	延暦寺	比叡山	大津市下阪本町	115	立花城	多多良浜	粕屋郡久山町
030	掛川城	竜頭山	掛川市城内	073	勝龍寺城	山崎	京都市伏見区桃山町	116	柳川城	筑後川	柳川市本城町
031	浜松城	三方ヶ原	浜松市元城町	074	八上城	朝路山	多紀郡篠山町八上	117	佐賀城	今山	佐賀市城内
032	二俣城	天竜川	天竜市二俣町	075	亀山城	荒塚	亀岡市古世	118	森岳城	沖田	島原市城内
033	長篠城	設楽ヶ原	南設楽郡鳳来町	076	福知山城	横山	福知山市内記	119	宇土城	響原	宇土市古城町
034	岡崎城	小豆坂	岡崎市康成町	077	石山本願寺	石山	大阪市東区	120	隈本城	茶臼山台	熊本市本丸
035	吉田城	今橋	豊橋市今橋町	078	高槻城	白井河原	高槻市城内町	121	人吉城	木崎原	人吉市麓町
036	刈谷城	鷲津	刈谷市城町	079	尼崎城	尼崎	尼崎市北城内	122	延岡城	延岡	延岡市本小路
037	清洲城	五条川	西春日井郡清洲町	080	堺城	久米田	岸和田市岸城町	123	都於郡城	都於郡	西都市大字都於郡
038	那古屋城	長久手	名古屋市中区本丸	081	信貴山城	信貴山	生駒郡平群町大字信貴畑	124	高城	耳川	児湯郡本城町高城
039	鳴海城	桶狭間	名古屋市緑区鳴海町	082	多聞山城	多聞山	奈良市多聞町	125	高山城	高山	肝属郡高山町本城
040	小牧山城	小牧山	小牧市小牧町八幡前	083	高野山	弁天岳	伊都郡高野町	126	内城	鹿児島	鹿児島市常盤町
041	桑名城	桑名	桑名市吉之丸	084	根来寺	雑賀川	和歌山市1番丁	127	一宇治城	一宇治	日置郡伊東院町
042	安濃津城	安濃津	津市丸の内	085	宮津城	宮津	宮津市鶴賀	128	蒲生城	龍ヶ山	始良郡蒲生町久末
043	長島城	長島	桑名郡長島町	086	田辺城	舞鶴	舞鶴市南田辺				

「天下布武」を生んで育てる宮路 武氏に聞け！

戦国シミュレーションの名に恥じないゲーム

――いろんなハードで戦国シミュレーションが発売されていますが、それらと比べて「天下布武」にはどのような特徴が？

宮路　まずこのゲームの設計方針として、どれだけシミュレーションとしてのリアリティをもったものが作れるか、ということを考えました。でも、リアリティとはいってもあくまでもゲームですから、パソコンゲームなどでリアリティを追求するあまりゲームになってないものがあるでしょ。そうならずにリアリティを追求しつつ、ゲーム性も同時にどこまで追求できるか、これは相反することなんですけど、この２点を高いレベルでいかに調和させるか工夫をしました。後は、自分の下にいる武将が勝手に寝返ってしまうなどの人間臭さですね。そして、その武将の実際の性格どおりのパラメータが設定されているので、歴史の本を読むとよくわかりますよ。

――ということはある程度歴史どおりの展開になるということですか？

宮路　そうなる確率もあります。ただ非常に低いですけど(笑)。自分が歴史どおりの行動をしてもコンピュータ側がそうする確率は低いですからね。でも、今までのシミュレーションでは、どうがんばっても歴史どおりにいく確率はゼロでしたからね。あまりにも省略されている要素が多いですから。

――パッと見たところ「天下統一」に似てるという印象を受けたのですが……。

宮路　そういう話もありますが、似てるといってもゲームの設計方針が似てるわけではなく、レイアウトの絡みなんですよね。何が似てるかというと城と城を街道で結んでるところです。なんであえてこの方法をとったかといいますと他に方法がなかったからです(笑)。国の中にいくつも城がある方式だと、城と城を線で引っ張るか自由に移動できるかの２とおりしかないので……。そのために「天下統一」に似たイメージがあるのかもしれません。でも「天下布武」は、力と力のぶつかり合いより相手を利用したりする人間ドラマに重点をおいてあります。ゲームの切口もやはり違いますよ。「天下統一」はいいゲームですよね。でも２年前のゲームですから、その後にゲームを作ってそれを越えられなければ進歩がないですよ。もちろん「天下布武」にはそれだけの力があります。きっと最高の戦国シミュレーションになるでしょう。完成すれば(笑)。

ゲームアーツ 第２開発部部長 **宮路　武さん**

本誌では、もうおなじみの宮路 武さん。メガドラソフトでは、ぎゃん自己に引続き「天下布武」を担当。戦国シミュレーションに関しては一家言をもち、膨大な資料の山に囲まれてハードワークをこなす。社長の洋一氏とともに業界ではSUPER宮路BROS. とよばれているらしい。

不定期連載、私の愛した武将（宮路氏篇）

宮路氏の好きな武将は、立花道雪と高橋紹運と立花宗茂の３人だ。没落していく大友家を最後まで盛り立てた立花道雪は、高橋紹運の子供統虎（宗茂）を見所があるとして婿養子に向かえた。紹運が宗茂を立花家に送るときの話などは親子の絆がほとばしっているぞ。

立花道雪。下半身不随のため駕籠に乗り前進し続けた。鬼道雪と呼ばれる。

高橋紹運。最後は実の子供、立花宗茂を生き残らせるために戦死した。

立花宗茂。秀吉や家康さえも一目置いた勇将。島津勢力の攻撃に耐え続けた。

「天下布武」のイカしたサブタイトル募集！

実は究極の戦国シミュレーションゲーム「天下布武」にはサブタイトルがない。つけないってワケじゃなくて、まだ決まっていないのだ。ということで、いきなりサブタイトルを読者の皆様から募集するぞ。特にどんな感じがいいなんていうゲームアーツ要望はまったくないが、「天下布武」のイメージにハマれば問題なし。秋の夜長にゆったり「天下布武」のサブタイトルを考えるなんて、風流につきるぞ。もちろん、入選者には商品も出るぞ。

サブタイトルが採用された方１名に図書券１万円分をプレゼント。そのうえ実際のゲームのスタッフロールに名前を載るという栄誉が与えられる。その他最終選考に残った方３名にMD版ぎゃん自己３本、さらに天下布武ちょうちんと天下布武文珍を各３名の方にプレゼントする。

ちなみに〆切は９月20日消印有効。力の入ったサブタイトルを葉書でどしどし応募してほしい。以上よろしく。

先月号でもおなじみの天下布武ちょうちんと天下布武文珍（判子にもなるぞ）だ。ふるって応募してほしい。

あて先
〒171 東京都豊島区南池袋２―９―９
第一池袋ホワイトビル７Ｆ ㈱ゲームアーツ
天下布武サブタイトル係まで

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／今秋発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

新たなるRPG伝説、魔法世界ルナ

メガドラCD-ROM本体同時発売予定の大型RPG「LUNAR」。大容量を生かし壮大なストーリーが語られていく。

LUNAR
THE SILVER STAR

MEGA-CD初!! 期待の大型RPG「LUNAR THE SILVER STAR」の世界が

ここまで見えてきた――!!

ドラマチックRPGってよんでくれ!

大容量でしかも高音質のMEGA-CD。その特性を生かしたＲＰＧを作ってほしい!! そんな声に応えるMEGA-CDならではの大作ＲＰＧ、それが「LUNAR」なのだ。

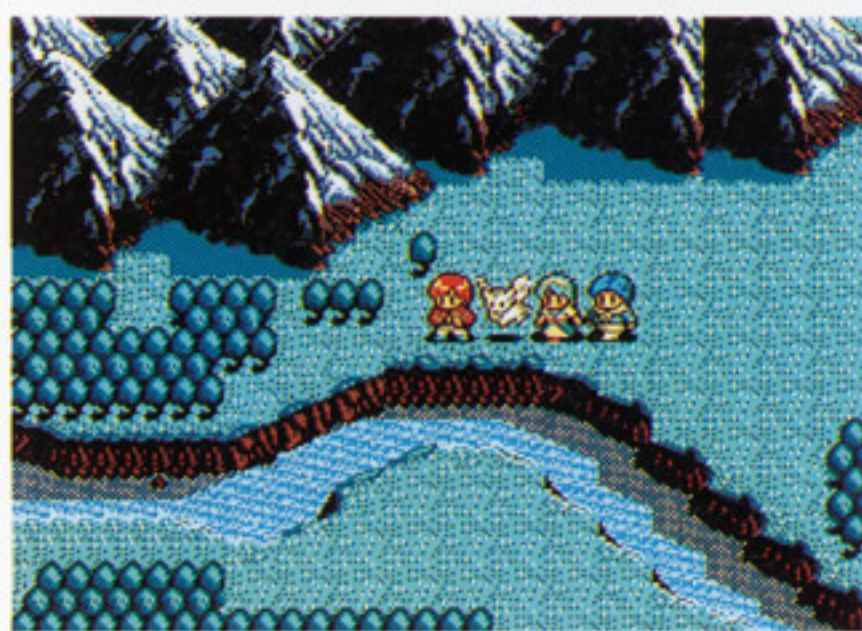
まず「LUNAR」で何よりうれしいのは、壮大なストーリーを演出するビィジュアルシーンやＣＤサウンドなどを流れるように進行させるために細心の注意を払ったシステムを採用していること。大容量のバッファRAMをもつMEGA-CDということもあって、CD-ROMのゲーム特有のアクセス待ちはほとんどなくなりそうだ。ビジュアルシーンのたびに何十秒も待たなくていいのだ。これでせっかく盛り上がってきた気分に水をさされなくてすむってもんだね。

そして「LUNAR」で注目すべきは、そとストーリー性とキャラクター性の深さだ。ストーリー重視のドラマチックＲＰＧを目指したハラハラドキドキの展開に加えて、かつてないほど細かくキャラクターの性格づけがなされている。まるで映画や小説を観ているようにゲームが進み、しかもそれに参加できる! これはまさにコンピュータＲＰＧの醍醐味といえるだろう。そして、アニメ処理の演出シーン以外でも大容量を生かしている多種多様なモンスター、豊富なキャラクターのアニメパターンやたくさんの魔法、仕掛けいっぱいのダンジョンやそれぞれの特徴ある町並みなども大容量だから実現できるわけだ。とにかくROMカートリッジでは不可能な密度の高いゲーム内容を実現させようとしている。

ところでグラフィックや演出がよくてもかんじんのシステムがよくなければＲＰＧはつまらない。ＬＵＮＡＲでは漢字まじりで読みやすい大きなフォントを採用しており、ウインドウも凝った工夫がなされている。また戦闘システムは必見のＡＩオートバトルが取り入れられている。ゲーム本体のできにも注目してほしいものだ。

キャラクターデザイン窪岡俊之氏による大迫力のイラスト。作品への期待が高まる。

※画面は、すべて開発中のものです

主人公アレスは初めて旅に出る

美しいフィールドを旅するアレス、ルーナ、ラムス、ナルの3人と1匹、でこぼこパーティー。

いったい「ＬＵＮＡＲ」って、どんな物語なんだろう？　ここでは序盤のストーリーを、主要キャラクターの紹介を交えて紹介していこう。

アレス・ノアは15歳、彼は静かな山間の村ブルグで優しく心配症な母、強く厳しい父、そして幼なじみのルーナ、村長の息子のラムスといった人々に囲まれて暮らしている。この世界にはかつてドラゴンが存在し、それを操るドラゴンマスターのダインという英雄がいた。彼は昔、世界を救った四英雄の１人だった。そして様々な冒険の末、最後の冒険で狂った黒竜と戦って命を落とし、現在では生まれ故郷のブルグの村はずれに墓が立てられている。アレスは冒険の旅に出たかった。かつての英雄、ドラゴンマスターのダイン様のように。でもそんなことをルーナに打ち明けられるはずもない。「バレたらそーとーうるさいだろうな」とナル（羽のある白猫ではないんだけど……）にいう。ナルは小さい頃からアレスと暮らしている変な生物だ。とても口が悪くて、いわばアレスのケンカ友だちだ。

アレス

この物語の主人公。竪琴の名手。勇気を出してまだ見ぬ世界へ、冒険の旅に向かう。

ルーナ

アレスの幼なじみ。アレスに想いをよせている。物語の中で彼女とその歌は大きな役割を果たす!?

ナル

羽のある猫のような動物。口は悪いがアレスの良き友達。ドット絵もかわいいいね。

3人と一匹は、白竜の洞窟へ向かった……

折しも今、遅めの春が訪れ、村は年に一度の女神の祭りの準備に追われていた。いつものようにアレスが、ダインたちの墓参りをした帰り道、友人のラムスに声をかけられる。ラムスはアレスより少し年上で、村長の息子なのだが、村では怠け者の大ぼら吹きと評判が悪い。ラムスはユウを白竜の洞窟へ誘う。「洞窟には卵ほどのダイヤがごろごろっていうぜ、な、いっしょに行こうよ、アレス。正直オレ一人じゃ心細くって……」

白竜の洞窟といえば、昔ダイン様も若くして挑戦したという洞窟だ。ダイン様の竜、ホワイトドラゴンにも会いたい。アレスは湧き立つ想いを抑えられなかった。アレスに想いをよせるルーナは、危険だからと何度も彼をなだめた。でもアレスの決心は固い。とうとうルーナは、自分もついていくことにした。

こうして３人と１匹のパーティーは白竜の洞窟へと向かった。彼らにとって生まれて初めての冒険が始まった。様々なモンスターとの戦いをくぐり抜け、ついに彼らはホワイトドラゴン、ファイディと出会う！

白竜ファイディのイメージイラスト。ファイディとの出会いはアレスとルーナたちにいったい何をもたらすのだろう？

ようこそ魔法に満ちたルナワールドへ

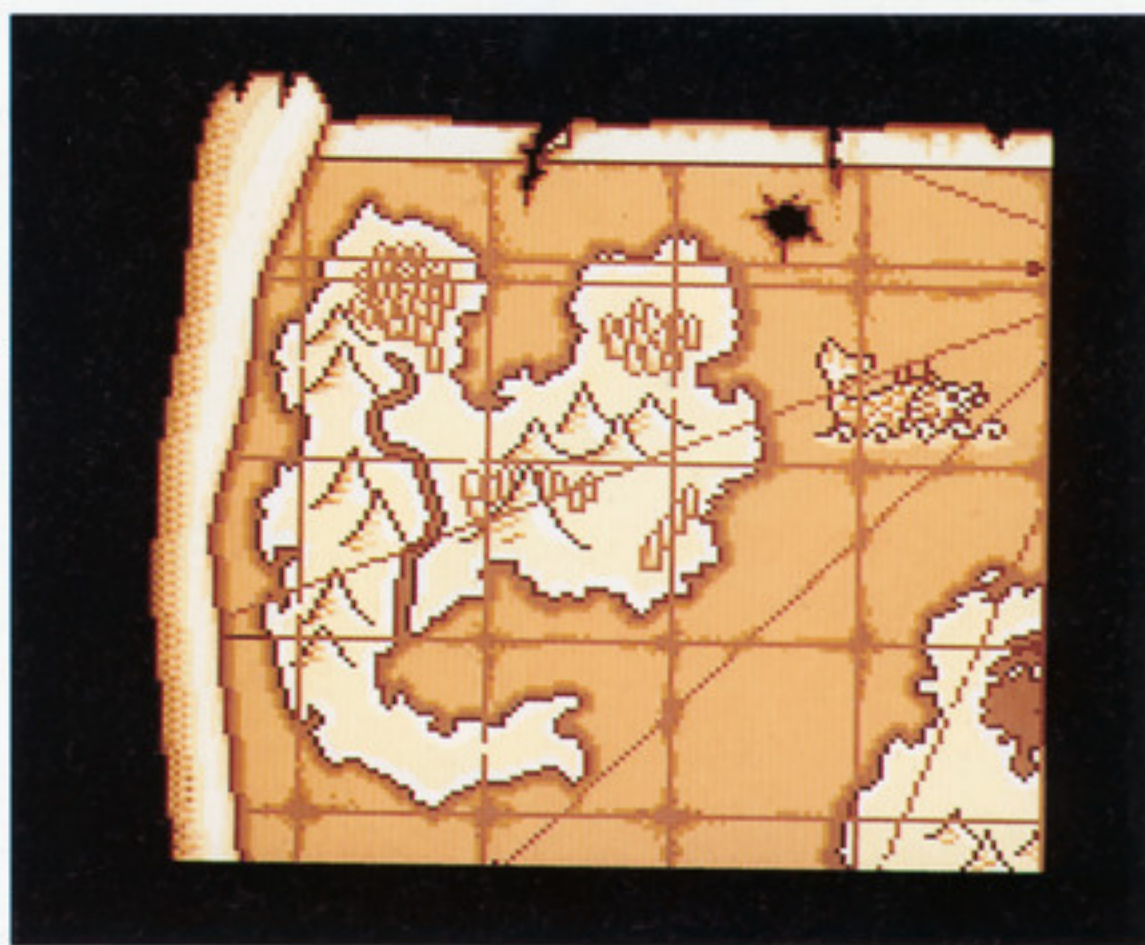
このゲームの舞台、タイトルにもなっているＬＵＮＡＲという世界は、ちょうど中世の北欧のような世界だ。ただ根本的に違うところがある。それは魔法というものが、ごく日常的に人々の生活の中に取り入れられている点だ。

ＬＵＮＡＲの人々は魔法で、ちょっとした火や風を起こして炊事をしたり船の動力やその制御に使ったりしている。特に魔法の才能のある人たちは、魔法都市の学問所でより強力な魔法を勉強しているようだ。

でも魔法は誰でもできるってわけじゃないから先進国といわれる地方では蒸気機関なんかも発明され、使われているらしい。機械文明に関してはいわゆる産業革命が起こるほんの直前、といった時代をイメージするといいだろう。

少し前にＳＦで静かなブームだったスチームパンクってヤツと、魔法に満ちたファンタジーワールドを１つに融合したような世界、それが現在の“ＬＵＮＡＲ”なんだ。

辺境の地、ブルグの村に住む主人公のアレスも、こんなルナワールドに生きている。

そしてアレスは、自分の村の英雄ドラゴンマスター・ダインの冒険に憧れてる。アレスは、いつか自分もダインのように狭いブルグの村を出て、自分のまだ見たことのない海の向こうの大商業都市や、そのもっと向こうの空に浮かぶという魔法使いたちの街などを冒険したいと思っている。アレスは世界を駆けめぐる自分の姿を夢みているみたいなんだ。

この海図の島が主人公の住む島らしい。右下に見えるのは大陸だろうか？　世界はとてつもない広がりを見せる！

主人公アレスの住む山間の静かな農村、ブルグのイメージイラスト。物語はここから、始まる。

大きな港町のイラスト。このイラストからも大きな都市の活気を感じる。はたしてどんな人々が住んでいるのだろうか。

気球のイメージイラスト。こういった機械のテクノロジーも存在しているようだ。アレスはこれで空を旅するのか？

主人公アレスが住むブルグの村

魔法世界“ＬＵＮＡＲ”の北東に位置する島がある。その島の中央にある村が主人公アレス・ノアの住んでいるブルグだ。ブルグは北国の山の中に開拓民たちが拓いた小さな村だ。ブルグの北は山脈になっていてそこからの雪解け水が伏流となり、村の近くの泉から溢れている。その貴重な水は、山々の間にはうように作られた畑に導かれて利用されている。どうやら、アレスの住んでいるブルグの村は“ＬＵＮＡＲ”の世界でも北のはしっこにあるぱっとしない村みたいだ。でも、かつてＬＵＮＡＲの世界を救った英雄、ドラゴンマスター・ダインの墓があることから考えても何か重要な秘密がありそうだね。

アレスの家の中のようだ。下にいるのはお母さんかな？　ランプや暖炉、絨毯など家の中の細々したようすがわかる。

美しいフィールドマップ。ブルグの村がフィールドマップ上でも細密に描かれているのが見てとれる。村を一歩出ると凶悪なモンスター達が待っている!?

ブルグのイメージイラスト。山あいの開拓農民の村の雰囲気がよく伝わってくる一枚だ。奥に泉も見える。

これはラムスの家かな？　ブルグの村の中。木造りの家の雰囲気がいかにも農村しています。アレスの家はどこに？

迫真の3Dファジーバトルシステム

敵、味方入り乱れての乱戦状態。敵のモンスターの後ろに回り込んで攻撃だ。この戦闘では"移動"も重要。

ＲＰＧの戦闘システムは、そのデキによって作品自体の真価を問われるといっていいくらい重要なものだ。今回、シナリオの重馬敬氏から「戦闘をする回数を今までのＲＰＧの半分ほどにしたい」という提案があった。たしかにＲＰＧをプレイしていて「パーティーも歩けばモンスターに当たる」っていうほど、敵にやたらと出会い、話の腰を折られてイライラした経験ってあるよね。戦闘もストーリーの一部なんだってことを考えて「プレイヤーの負担は少なく」とか「でも自由度を高くしたい」といった長い討論と実験の末、ようやく今の形に落ちついたそうだ。

その名も“３Ｄファジーバトル”。敵と味方が左右に別れて、攻撃したポーズをとる、ダメージを受けたポーズをとる、といった観念的なバトルではなく、新しく“移動”という概念を取り入れたこのシステムでは、実際に敵の隣に移動して剣を振ったり、敵の攻撃をよけたりするのだ。

もちろんパーティーの各キャラを個個に動かすこともできるが、基本的にはファジー理論を採用したオートバトルが展開する。おりこうなんだね。画面上のあっちで殴って、こっちで魔法を使ってと、戦隊ヒーローもののアクションシーンを見ているようだゾ。さらに、大容量のおかげで、モンスターの数も増やせる。そしてそれぞれの敵が豊富なアニメパターンをもち、独自の思考ルーチンで攻撃をしてくる。また魔法も種類が多く、視覚的効果の高いものが採用されそうだ。魔法に関してはまだ詳しくはわからないが、「ハデに行きたいですね」とはスタッフの弁。期待できるね。

オーソドックスな炎の魔法。魚型のモンスターを焼いてるところ。なんとなくおいしそう？

迫力の雷撃魔法。空からの稲妻がモンスターに炸裂する。アレスは様々な魔法を覚えていくぞ。

魔法を使わず武器による戦闘。アレスが剣を使ったところ!? 光のアニメがカッコイイ！

ナル君は便利な、なんでも屋……

このゲームのマスコット的存在、羽の生えた子猫のような生物ナルは、いつもパーティーといっしょに行動するが、戦闘には参加しない。では何をするかというと主にプレイヤーとシステムの受け渡しをやってくれるのだ。マン・マシンインターフェースといったとこだね。

具体的にいうとまず、ナルはモンスター語が話せるので戦闘時に敵と交渉して、それがうまくいけば戦闘を平和的に解決してくれるモンスターにお引きとり願うわけだ。それから、戦闘中に重傷を負ったパーティーの仲間を戦闘画面外へエッサホイサと運んでくれるんだ。またこれも重要なことだが、ゲームのセーブやロードに関しても、ナルを介して行うとのこと。「ＬＵＮＡＲ」ではセーブは基本的にどこでもできるという親切設計なので、ナルは欠かせないキャラクターなのである。しかし、ナルの一番大きな役目は主人公のアレスの気持ちを代弁することだ。プレイヤーはゲームの中に入って意見をいうわけにいかないもんね。

ナルは戦闘には直接は参加しないけれど、モンスター語で敵と交渉できる。

パーティーの仲間たちを紹介しちゃおう

フィールドを旅するパーティーの仲間たち。5人と1匹の最強メンバー？

さて「LUNAR」のパーティー構成であるが、どうやら最大5人＋1匹(ナル)までパーティーが組める予定だそうだ。そしてその構成は、ストーリーが進むにしたがって、次次と入れ替わるとのこと。これがますます物語をドラマチックに盛り上げてくれるんだね。

で、下に示したのがそのうちの何人かだ。初公開だぞ。彼らとは一体どんな出会いが待ちうけているのだろう。そして彼らはゲーム上で、どんな役割を果たしてくれるのだろう。

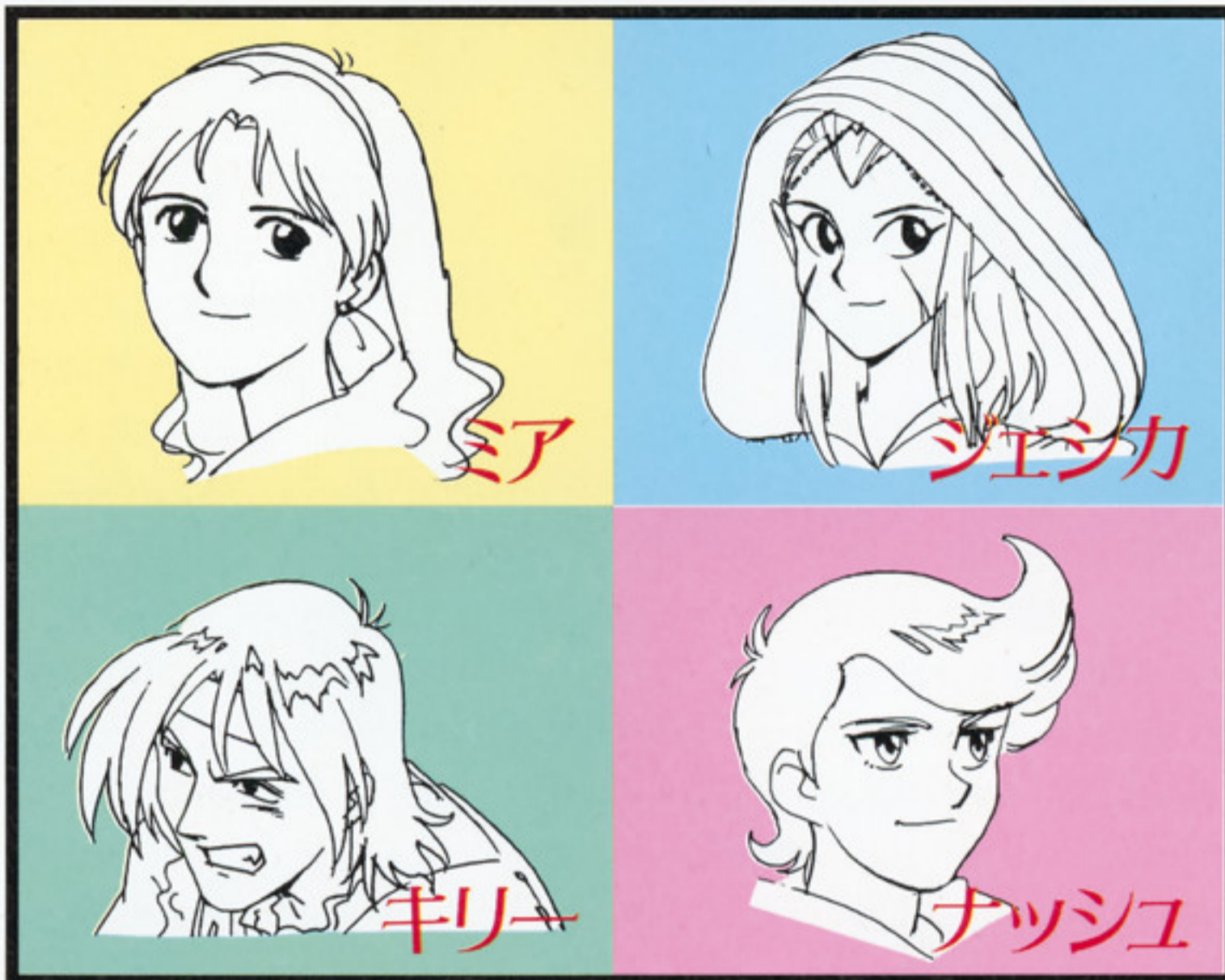
何やらひとクセもふたクセもありそうな連中だけど、ストーリーにどうかかわってくるのか、それはまだわからない。引き続き取材をして次号ではできるだけ紹介したい。それまでは色々想像をめぐらしてみるのも面白いんじゃないかな。

笑ったり怒ったり、ちょっとクセありのキャラ

ナッシュ

魔法都市の魔法使い見習い。自分はエリートであるという、うぬぼれが強く魔法の力の弱い一般人をバカにする傾向がある。プライドが高いが根は気弱な性格。魔法ギルドの宰相ガレオンに目をかけられているのが自慢。

キリー

若くして山賊の長であり、男気でケンカっぱやい。身の丈ほどもあるバスタードソードをしょっている。自信過剰で露悪趣味。世界中の女はみんなオレのものだと思っている。しかし幼なじみのジェシカには頭が上がらない。

ミア

魔法都市の当主の娘で深窓のお嬢様。魔法の才能にたけており、能力も高いが、気弱でおっとりしていて、将来当主を継ぐことに不安を抱いている。戦いには消極的だが攻撃系の魔法が得意。ファンクラブもあるとか。

ジェシカ

自由都市の長、獣人メルの娘。父の前では猫をかぶっているが（実際ネコだが）本当は粗野で乱暴。男まさりで武器なども使いこなす。アルテナの神殿で学ぶ神官の卵であり、魔法は回復系の魔法だけを使うことができる。

「LUNAR」キャラクターデザイン窪岡俊之氏にインタビュー!!

個性的で魅力的なオリジナルキャラクターたちができあがるまで！

窪岡俊之

アニメ映画「王立宇宙軍」、OVA「トップをねらえ」、テレビアニメ「ふしぎの海のナディア」などの作品の原画、作画監督等を手掛けている。「LUNAR」では初めてオリジナルキャラクターデザインの仕事に取り組んだ。その魅力的なキャラたちはRPGの世界に新風を吹きこむ。ゲーム作成に関わるのは、パソコンゲーム「電脳学園Ⅲ」のグラフィックに続いて2作目。

「キャラクターの表情などを描いているとき自分も同じ顔になってしまう」という窪岡氏。

―― キャラクターデザインの作業はどんな感じで進められていったんでしょうか？

窪岡　シナリオの重馬氏の書かれたプロットを読んだり、だいたいのイメージというのをうかがって、1つのキャラクターについて何度かラフを描いて、固めていきました。

―― 「LUNAR」のデザインのポイントはどんなところですか？

窪岡　ファンタジーというと、ありきたりのものが多いですよね。ファンタジーの基本的な記号は押さえつつ外すようにと。わりと寒いところの話ということなので遊牧民族的ラインを狙ってみました。他には魔法系、神官系、敵側と描き分けてみました。魔法側というのは装飾とかロシア正教のイメージでやりました。

―― 敵側のイメージはどんな感じですか。

窪岡　呪術的な文様のようなものを描き入れ、敵側は機械を使うということもあってシルエット的にも、いかつくデザインしてみました。

―― アニメーションのお仕事に比べてゲームの場合違う点とかありましたか？

窪岡　キャラクターデザイン自体はもうほとんどアニメと同じです。ただ、3頭身のドットキャラになるときを考えて、形でわかるように個人個人のシルエットには気を使いました。キャラクターデザインの仕事は僕自身初めてだったのですが、わりと自由に楽しんでやりました。作画のほうはナディアをいっしょにやっていた鈴木俊二さんに信頼してお任せしています。

―― 描くのに苦労したキャラクターは？

窪岡　ん～、ナルですね。初めリアルに描いたら、恐いとかいわれちゃって(笑)。

―― 何人ぐらいデザインしたんですか？

窪岡　25人くらいです。メインのキャラクターはすべてやりました。初めのうち女性キャラしか描かないと文句をいわれて(笑)。敵も描いてくれなければ困ると(笑)。

―― 実際にできあがった「LUNAR」の画面をご覧になっていかがでしたか。

窪岡　ええ、オープニングのビジュアルを見たんですが、まるでアニメーションのオープニングみたいで、あそこまで動くとはと驚きました。自分の描いたキャラクターが画面で動くのは楽しいですね。作画の鈴木さんの力も大きいと思います。画面の背景などもきれいでドットの画面でもあそこまで表現できるんだなと。

―― やはりCD-ROMの力は大きいようですね。容量が大きいので自由に絵も動かせるというわけですね。最後に読者に一言お願いします。

窪岡　ゲーム全体がどう仕上がるのか僕も楽しみにしているんです。きっと素晴らしいゲームになると思いますのでぜひ見てください。

原画はナディアの作監もやっていた鈴木俊二氏特別サービス！ルーナの振り向きパターン

MEGA-CDのビジュアルはしっかりアニメして動くんです。誌面では動きは見せられないけどせめて連続写真でど－ぞ！

SEE YOU AGIN NEXT MONTH

次回予告

今回の「LUNAR」の記事はどうだったかな。ドット画面やキャラクターのイラストから少しずつだけど「LUNAR」の世界が見えてきたと思う。引き続き次号でも取材を重ね「LUNAR」の世界に迫ってみたい。

次号では、さらに多くの登場人物、大陸の町のようす、数々の敵モンスターたちを紹介するとともに、キャラクターたちの会話やステータスなどの情報をお伝えしていく予定。期待して待て!!

アーネスト・エバンス

ウルフチーム／今秋発売予定／価格未定／ACT／CD—ROM

関節は、多いにこしたことはない……よね？

ウルフチームのCD-ROMソフト第1弾になるであろう「アーネスト・エバンス」も順調に開発が進んでいる。発売日までしばし待とう。

大図解！

これがアーネスト・エバンスのすべてだ

今回は登場キャラクターやストーリー設定といった、いわばゲームの核から少し離れた話題にスポットを当ててみよう。主人公アーネストのイラストと資料を下で紹介しているけど、なんとなくハリソン・フォードが演じているあの人とイメージがダブるね（余談だけど、初期段階でのアーネストは、不精ヒゲをたくわえた渋いおっさんだったのだ）。

●アーネスト耳
いかなる喧騒の中でも、美女の悲鳴だけは聞こえるんだ！

●頭脳（知識）
7カ国語を理解し、考古学的知識は合衆国随一といわれる。ただし楽天家で女好きであるのが玉に傷。

●顔（知名）
こう見えても学会では有名人。国立博物館などもパスできるメジャーフェイス（？）である。

●口（弁舌）
敵対するマフィアには辛辣な皮肉をたたきつけ、美女には歯の浮くようなセリフをつぶやく。どちらも超一流だ。

●心臓（人格）
よほどの剛毛が生きているのか、多少のことでは全く動じない。“一身胆なり”という言葉が似合うような人格である。

●指（器用さ）
怪力の腕とは対照的に、驚くほど器用。発掘した遺跡を調査するには不可欠だ。

●足（神業データNo.1！）
強靭な筋肉を持ち、重い探検具を背負ったまま、100メートル11秒台で走れる。

●腕（パワー）
ゴリラ並の怪力をもつ。と同時に、正確無比を誇る鞭さばきも、この腕によって繰り出されるのだ。

「考古学者」と「探検家」2つの顔を持つ男

ゲームの中ではあのように凄まじいアクションを披露する彼も、ベースとなるN. Y.では自分の集めた歴史的遺産を展示する博物館「Museum Evans」を構え、日々研究にいそしむ“学者”である。

肉体派としての個性と、学者肌の頑固さを持つ彼は、アメリカの考古学学会では巨大な発言権を持ち、その名声は隠れえないものとなっている。

Earnest Evans・Profile

性別：男　年齢：29歳　身長：195センチ　体重：77キロ　利き腕：右
愛用武器：鞭　家族構成：独身（後、アネットを養女に向かえる）

HOW TO クトゥルフ神話

「アーネスト・エバンス」のストーリーは、クトゥルフ（クトルゥー）神話と非常に密接な関係にある。クトゥルフ神話とは、アメリカの恐怖小説家H・P・ラヴクラフトが創案した神話体系のことで、太古に超越神との戦いに敗れ、再び地球上に復活しようとする邪神たちと人間との闘いが描かれているのだ。ラヴクラフトの死後も、世界中の多くの作家によって次々と新しい神話が書き足されている。クトゥルフ神話は単なる絵空事の域に留まらず、リアリティーをもった宇宙的恐怖神話として今も生き続けているのだ。

なお、クトゥルフ神話の世界をゲーム感覚で体験できるものとして、テーブルトークRPG「クトゥルフの呼び声」（ホビージャパン・4,500円）がある。興味がわいた人はプレイすべし。

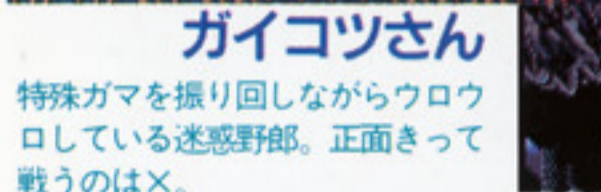
クトゥルフ神話の舞台は1920年代のアメリカだ。「アーネスト・エバンス」の舞台もちょうどこの頃だ。

ゲーム中に登場する呪術書「ネクロノミコン」は、クトゥルフ神話において重要な意味を持つアイテムの1つなのだ。

STAGE 1

とある洞窟に建設された古代遺跡にやってきたアーネスト・エバンス。遺跡のどこかに隠されている謎の偶像を求めてあちこちをさまようのだが、様々なトラップが容赦なくアーネストに襲いかかるぞ。

多関節キャラの恐怖

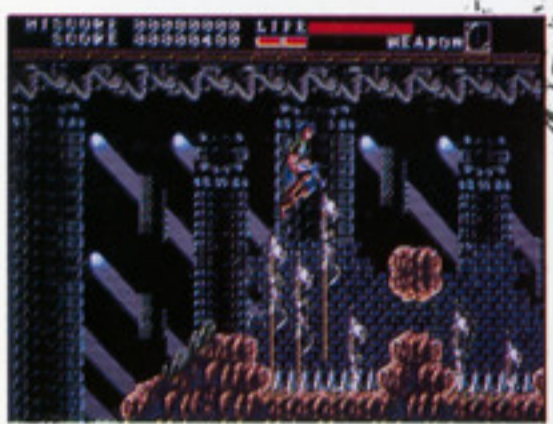
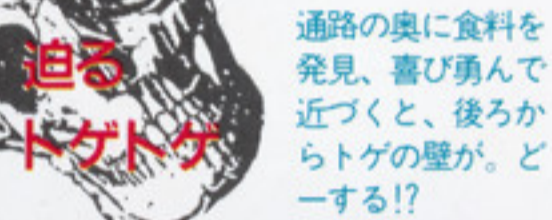
ミミズさん
しなやかな動きが気持ち悪さを誘う、ピンクのミミズの群れ。でも、弱い。

ガイコツさん
特殊ガマを振り回しながらウロウロしている迷惑野郎。正面きって戦うのは×。

大ジャンプ大いに利用すべし

遺跡のあちこちにあるフックを無視することなかれ。これにムチをからませて、反動の力で大ジャンプすれば、近道ややっかいな敵との対決を回避することができるのだ。ノミのように飛びまくれ！

ボスはぐるぐる

偶像を手にすると出現する。まあある程度は予想していたけどね。フラフラしている緑の火の玉をひらすら攻撃しろ。

トラップでいっぱいだ

槍の山
アーネストが近づくとニョキッと飛び出る槍。串刺し状態のガイコツが不気味だ。

迫るトゲトゲ
通路の奥に食料を発見、喜び勇んで近づくと、後ろからトゲの壁が。どーする!?

カギを手に入れろ

どうやらこの門の向こうに目当ての偶像があるようだ。でも門を開けるにはカギが必要。ちょっと寄り道しないとカギは見つからないぞ。

そう簡単には終わらない

ボスを倒してひと安心……と思いきや、突然大岩が振ってきた。コイツはたまらんというワケで、急いでスタート地点に逃げ戻るのだ。急いでだぞ。

STAGE 2

アメリカの大統領の特命で、古代の呪術書“ネクロノミコン”の発見回収をすることになったアーネスト。ペルー奥地の密林を、さまざまなモンスターと戦いながら駆け抜けろ！

密林を駆け抜けろ

自然はキミに味方する

そこらに生えている木はムチをひっかけやすい。大いに活用せよ。

そこらに垂れ下っているツルは登れる。高見の見物ができるぞ！

突然目の前の大木が倒れてくる。急いで逃げないとヒドい目に。

うっかりしていると羽虫の群れに囲まれるので、うっかりするな。

アイテム見つけた

なぜか棒に石をくくりつけた鈍器が落ちている。拾って武器にしてしまおう。ムチ以外の武器は使用回数が決まっているので、注意して使おう。

沼地を突き進め！

しばらく進むと、ジャンプでは跳び越せない沼地にやってくる。こうなったら歩いて渡るしかない。移動速度がガクンと落ちるので、敵の攻撃には十分注意せよ。

ピラニアに注意

OUCH！

沼地をガシガシ歩いて、やっと向こう岸が見えてきた。喜びいさんで上陸すると、なんと体のあちこちにピラニアが食らいついているではないか！　直接のダメージは受けないけど、移動速度が遅くなってしまうので、すぐ払い落とそう。なお、ムチでは落としにくいので、さっき入手したアレで、ね。

ボスはぐねぐね

ヘビともミミズともつかぬ巨大生物が襲いかかる。この写真のようにならないように、巧みに動き回って攻撃だ。

精霊神世紀フェイエリア

ウルフチーム／12月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

MEGA-CDならではの画像演出は花マル

お手軽にＭＥＧＡ－ＣＤの機能を堪能したい……そんなユーザーにオススメなのが、この「精霊神世紀フェイエリア」だ。

今回は戦闘シーンについて詳しく触れてみよう。このゲームの大まかな戦闘システムは、ドラクエなどに代表される画面切り替え型のコマンド入力方式だ。しかもアイコンをフルに使って、非常にわかりやすく操作性の良いコマンド体系になっているので、ＲＰＧの初心者にもわかりやすい設計だ。

……と、これだけならわざわざＭＥＧＡ－ＣＤで開発しなくても間に合ってしまうような気がするよね。だが、注目すべき点はシステムではなく、その画面効果なのだ。具体的にいうと、パーティーキャラクターやモンスターの行動や状態を、アニメーションで表現しているのだ。アニメーションも一部分がチョコチョコ動くようなものではない。特に魔法やドラゴンブレスなどでは、２枚のグラフィックを重ね合わせてのダイナミックな動きが見れるぞ。

見た目やストーリーはオーソドックスだが、それがかえってＭＥＧＡ－ＣＤならではの演出効果を際立たせているのだ。

苦楽を共にするパーティーメンバー

勇者　レイフェル・アルフレート

先祖代々からの専業勇者（珍しい職業だ）で、このゲームの主人公。世界中を旅してるうちに、起こりつつある大きな"戦争"に危惧を感じ始める。冒険者としての能力はかなり優れている。

戦士　シフォン・ファシル

リアンの双子の姉。娘盛りの頃に傭兵として生きる道を選んで現在に至る。レイフェルたちと出会う前は魔竜軍の一個師団の指揮をとっていた。快活で奔放な性格のため、それに振り回されるリアンとしばしば衝突する。

神官戦士　タルフォー・ハーディス

弱きを助け強きをくじいて世界を旅していた神に仕える戦士。波風立たぬ人生に疑問を感じ始めた折りにレイフェルと出会い、旅に同行することになった。説教くさいところがあるが、アニキ肌の好漢である。

魔導士　リアン・ファシル

卓越した才能を秘めた若き女魔導士。物事を常に客観的にとらえる冷静沈着な彼女は、一見冷酷な雰囲気が漂う。たまたま見かけた旅の一行に興味を抱き、同行する。

戦闘シーンだ!

1 パーティーキャラの名前、ヒットポイント、メンタルポイント、状態が表示される。
2 パーティーキャラのグラフィックが表示される。攻撃などのアニメもここで展開するのだ。
3 モンスターのグラフィックはここに表示される。CD-ROMの威力が発揮されるスペース。
4 モンスターの名称や数量などの情報をここで確認して、したたかに戦おう。
5 上から攻撃、魔法、道具、防御、逃亡の５つのコマンドアイコンが並んでいる。
6 アニメーションの補足的役割のメッセージがここに表示される。

戦闘画面はご覧のように、スッキリとしたレイアウトになっている。戦闘シーンに入った直後は、パーティーとモンスターそれぞれの先頭のキャラのグラフィックがデカデカと表示されるわけだが、各キャラが行動を起こすごとにそのキャラのグラフィックが表示されるようになっている。

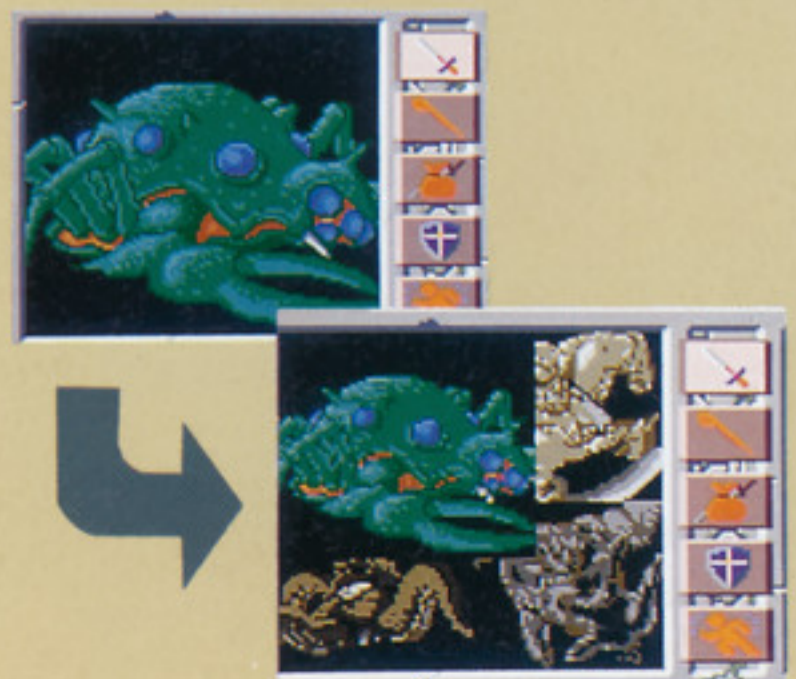
真ん中にあるアイコンで戦闘時の様々な指示を出すのだが、魔法や道具を選択する際には画面が横にスクロールして、専用のウインドウが現われるようになっている。かなり洗練されたスタイルといえるだろう。

ひと口に攻撃といっても、バリエーションはいくつかある。命中率や与えるダメージに違いがあるのだ。敵によって効果的に使い分けよう。

魅惑の敵キャラをちこっと紹介

このゲームの最大のウリとなる敵モンスターたちのグラフィックの一部を紹介しよう。それぞれのモンスターには待機体勢、攻撃体勢、魔法体勢などのグラフィックが用意され、それらがすべてアニメーションしてしまうというのだから、MEGA-CDのパワーを感じずにはいられない。従来のRPGの、数字と文字だけの戦闘にピンと来なかったアナタもこれで大丈夫。ゲームにより感情移入できるぞ。

なぜか 拡大・縮小

モンスターが複数現われた場合、攻撃対象を選択する事になるが、その際にモンスターのグラフィックは縮小して、４ブロックに分かれていくのだ。さりげないところで拡大・縮小機能を使っているところがニクイね。

アイルロード

ウルフチーム／発売日未定／価格未定／CD-ROM

ニューウェーブ３次元ＲＰＧの登場だ！

凝りに凝ったＲＰＧ……それがこの「アイルロード」だ。今までのＲＰＧに物足りなさを感じているアナタにオススメするぞ！

「精霊神世紀フェイエリア」に続き、ウルフチームＣＤ―ROM第４弾作品が、この3DRPG「アイルロード」。
「精霊神世紀フェイエリア」と同じジャンルでありながら、「アイルロード」の方向性はまったく違う。フェイエリアが〝万人ウケする基本タイプ〟ならば、アイルロードは〝従来のモノとは一線を画する変わり種タイプ〟だ。
まず目をひくのが戦闘システム。縦軸、横軸しか存在しなかった平面的な戦闘に比べ、「アイルロード」では〝高さの軸〟もプラスしているため、〝空間〟をより現実的に表現できる。そのうえ、戦況が刻々と変化するリアルタイム方式が採用されているため、単調になりがちな戦闘シーンも、リアルとスリルを同時に体験することができるぞ！
さらに、ダンジョンや街の建物の部屋が３Ｄで構成されており、調べたい場所をカーソル指定すると〝探索〟などの行動がとれるようになっている。このヘンは、アドベンチャーのノリに近いものがある。現在のRPGは、経験値稼ぎとストーリーを追うことが主体になっているが、この「アイルロード」では〝探索の楽しみ〟を思いっきり堪能できるのだ。
とまぁ、いろんな見どころがあるけど、極めつけは何といっても「超時空要塞マクロス」などでお馴染みのイラストレーター、美樹本晴彦氏がキャラデザインを担当していることではないだろうか。可愛いキャラがたくさん登場しそうな予感がするぞ。

冒険者の行く手に待ち構えているのは富と栄光か、はたまた恐怖と死か？　美しくも妖しいグラフィックが冒険の臨場感を大いに盛り上げる。

武器屋での取り引きシーンもご覧のとおり。なかなかイカしている。

これが〝ルームモード〟だ

各部屋の中にいる人々は、室内を動き回って思い思いの行動を取る。彼らの動作を見るのも、このゲームの楽しみのひとつだ。

見てビックリ、プレーしてビックリの戦闘シーン

戦闘時の作戦

- **突撃**　ラン＆アタックってヤツだね
- **攻撃**　戦闘シーンの基本行動だ
- **迎撃**　攻撃されたら攻撃してあげよう
- **特技**　戦闘時に有効な各キャラ特殊行動
- **道具**　さまざまなアイテムを使うのだ
- **逃亡**　要するにスタコラ逃げるってワケ

「アイルロード」の戦闘シーンは、平面上のキャラの位置関係に加えて、高さも大きくかかわってくる。これによって〝天井を這ってくる蜘蛛が下にいるキャラに毒液を吐く〟なんて攻撃パターンが表現可能になるのだ。もちろんプレーヤーが攻撃を仕掛ける際も、ただ突っ込んでいけば勝てるなんてことはない。常により高度な戦術が求められるってワケだ。
さらにこの戦闘シーン、時間の経過とともに状況が変化していくリアルタイム制になっている。各敵キャラの性格（〝あまり動かない〟とか〝血の気が多い〟とか）がリアルに表現できるとともに、プレイがより緊迫したものになるのだ。すごいぜ！

巨大な敵と戦う際にも高さの概念は大きくかかわってくる。敵の弱点を早く見つけて、集中攻撃しよう。

戦闘はリアルタイムだ。ボーッとしていると、いうまでもなくボコボコにされてしまう。慌ててコマンドを入力しよう。

＊画面写真はすべて開発中のものです。

ソル・フィース

ウルフチーム／発売日未定／価格未定／CD-ROM

ウルフチーム第4弾CD-ROMはシューティングだ！

CD-ROMソフトを大量にリリースするウルフチームの新作は、X68000版で好評を博したシューティングゲーム「ソル・フィース」だ！

「ソル・フィース」はパソコンX68000専用のゲームとして去年ウルフチームから発売された。それがこのたびメガドラにCD-ROM用ソフトとして移植されることになったのだ。

オリジナルを知らない人のために説明すると、この「ソル・フィース」は横スクロールタイプのシューティングゲーム。操作は方向キーと1つの攻撃ボタンでまかなえてしまうから、非常にゲームにとっつきやすい。それでいてゲーム展開が単調にならないようなバランスとステージ構成になっているので、ヘビーなシューティングゲーム愛好家も十分満足できるぞ。そのほかにも自機のスピードを3段階の中からあらかじめ設定できたり、自機がパワーアップしていくゲームにありがちな〝一度ミスするとハマる〟という問題点を巧妙にフォローしていたりと、まさにいたりつくせりなのだ。

このゲームのもう1つの大きな特徴は、個性的な敵キャラクターたちにある。それぞれがバリエーション豊かな動きと攻撃をもっていて、見ているだけでも飽きないぞ。中でも1面のボスに代表される〝多関節キャラ〟の動きは必見だ。不気味さ（？）満点だぞ！

紹介したいことはまだまだあるが、残念ながらスペースの関係上、この続きは次号で。

1面のボスのタカアシガニさん。足の動きが愉快だ。多関節キャラならでは、だね。

中ボスの攻撃もなかなか激しい。1面からこうじゃ、先が思いやられるなあ。いかに見切るかが明暗の分かれ目だろう。

スタート時はどことなく頼りなさそうな自機。しかしこのパワーアップユニットを装着すれば、たくましい姿に早変わり。

棒を伸ばして進行の邪魔をする障害物。丸型をした物体を壊すと、邪魔をする棒も壊れるぞ。

スペースオペラな オープニングデモ

CD-ROMの大容量を活かしたデモはディズニーアニメ並みに滑らかに…とまではいかないけど、迫力あるサウンドにのせてグラフィックがバリバリ動くぞ。このテのノリが好きな人には応えられないオープニングデモなのだ。

ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士～

セガ／発売日未定／価格未定／ＲＰＧ／CD-ROM

ファンタジーファンは絶対逃せない1本

「ＣＤ-ＲＯＭは、やっぱりファンタジー！　しかもアニメーションバリバリでなくちゃね」と心待ちにしている方へオススメします。

舞台はやっぱり中世、剣と魔法のファンタジックな世界……かな？

今のＲＰＧの舞台といえば、ちょっぴり中世っぽい感じ。馬が蹄の音を立てて走っていたり、森の向こうに白い古城が見えたり、マントをひるがえした王族や、心温かい白魔法使いたちがざわめきあっている。しかし、そんな平和も悪に打ち破られる。そして、悪を退治すべく、選ばれし者が旅に出る……。

オーソドックスだけど、こんな舞台のファンっているよね。剣と魔法って聞いただけで発売前から期待できる……。そんな愛すべきファンタジアたちにこのゲームを贈りたい。

初公開のタイトル画面。この先には、あんなこともこんなことも……。うう～待ち遠しい。

RPG＋シミュレーションのお得なゲーム

では、そんなに期待できる“ダークウィザード”とはいったいどんなゲームなのか？

基本はＲＰＧ。プレイヤーはペシャワールの聖王の意志を継ぎ、闇の大魔導士を倒す旅に出る。でも、それだけじゃふつうのＲＰＧだ。つまらない。と、そこへ組み込まれたのがシミュレーションシステム。フィールドを、マップではなくヘックスで表現し、もどかしい経験値稼ぎをなくした。ザコとの戦闘などは必要ないのだ。シミュレーションが苦手でも、ターンの概念以外は通常のＲＰＧと同じルールである……などなど、まったく違うジャンルがくっつくことによって、よりゲームの舞台が広がっていくワケだ！

大期待のマルチエンディング

そして何より、モノがCD-ROM。容量はバッチリだ。ってことは、メガドラでもできなかったことが、十分可能になるってこと。どんな無理な注文でも、かなえられちゃう！　つまり、プレイヤーが選ぶキャラによって、シナリオを変えられるなんていうことが、実際にできちゃうワケ。お決まりのエンディングなんかじゃ、攻略した喜びがねぇ……。それに、ＣＤ-ＲＯＭの真髄のアニメーションだって、戦闘シーンはもちろん、その他もっともっといろんな形で見せてくれるに違いない。ファンタシースターⅡや大戦略での感動が、再び味わえる！　“ダークウィザード”ならではの壮大な世界に魅了されるだろう！

遠き山に見える白い城。あれが舞台の１つになるのかも……。いったい、どんなストーリーが繰り広げられるのか？

STORY

遠い昔、光と闇は神になった。火と水と風と土は精霊となり、ある世界が生まれた。人も誕生し、いつしか統一国家ペシャワールが形成された。平和な時代は国王暗殺によって去り、暗黒のウズが国を巻きこんでいった……。

そんな折、光の神により２人の救世主が現れた。１人は国王となり、光の剣で闇を裂き再び平和を戻した。もう１人は光と闇の神を封じた宝珠を封印するため長い旅へ。

そして300年後、今また暗黒の時代が世界を包もうとしている。闇の魔導士が復活し、闇の神の封印を解こうとしている。いにしえの呪術を操り、闇の魔導士はペシャワールを襲う。光の神に遣わされ、国王となった救世主の子孫を狙って、今、ペシャワールでは、新たなる伝説が必要とされている！

これが８人の主人公“聖王”たちだ

新たなる伝説を作るために立ち上がるのは、他でもない、プレイヤー１人１人。８人の主人公の中から１人を選び、ゲームスタート。

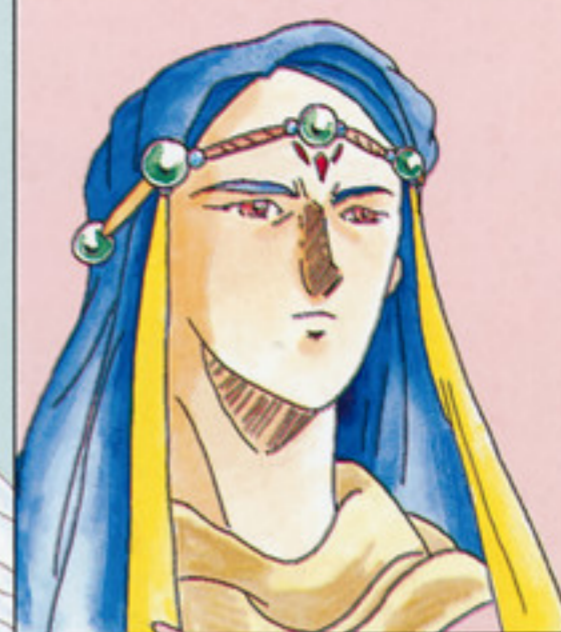
彼らは“聖王”と呼ばれる国王たちだ。男性が４人、女性が４人いる。それぞれには属性があり、善と悪の２タイプで、４人ずつに分かれて所属している。どのキャラを選ぶかは、キミしだい。ゲーム発売前だが、どんな人物がいるのか見てみよう。

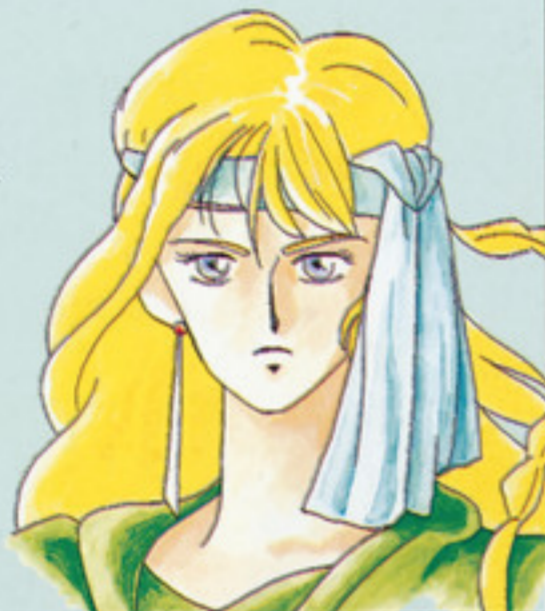
ウェンリーク9世

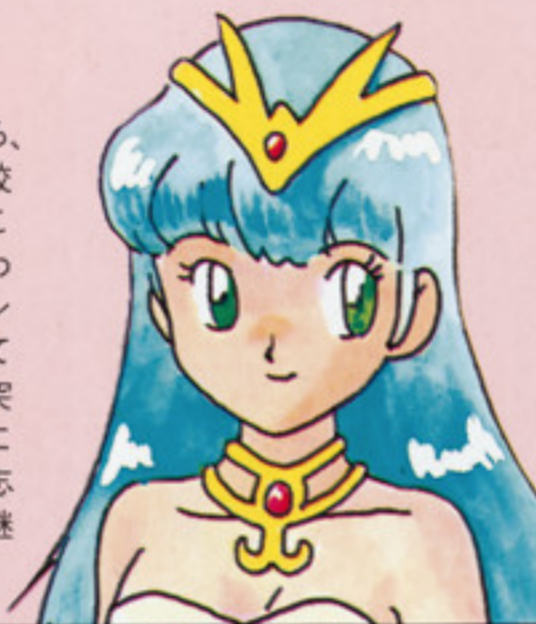
ウェンリーク８世の死により、その息子・９世に聖王の称号が受け継がれる。

結婚式の最中、魔物に襲われ、自分の身代わりとして花嫁をなくす。悲しみでしばらくのあいだ閉じ込もっていた彼は、愛しい人の仇を討つため旅立つのである。

アデル

ウェンリーク８世に使えていた魔導師。召喚呪縛の呪いの最中、飛び出した暗黒神に王を殺害される。一瞬の敵を阻めなかった彼に、王が残した最期の言葉は、聖王になれ、だった。そして今、アデルは亡き王の意志を継いで旅だった。

シオン

クエンティン城第二騎士団・騎士団長を務める、うら若き乙女。22歳。身軽な体を利用して、男顔負けの戦闘をする。ウェンリーク８世にお気に入りの戦士。彼女も王を崇拝しており、彼の悲報に号泣したほど。亡き王の意志を継いで、ベシャワールの聖王となった。

レナ

生まれたばかりのころ、セント・エルモス神学校の前に捨てられていたこともあり、光の神の遣わした御子として、ウェンリーク８世が一目置いていた僧侶。魔物による突然の攻撃により、不幸にも命を落とした王の意志を継いで、聖王の位を継承したのだった。

サウザー

邪戦士サウザーは、悪に属する者。魔物に襲われていたウェンリーク８世の密者を、助けたふりして殺してしまう。彼らが聖王位継承の証を届ける最中だと知って、横取りしたのだ。

聖王の地位についたサウザーを国民は大きな歓声で迎えるが、よもやこんな形で王になったとは知らない。

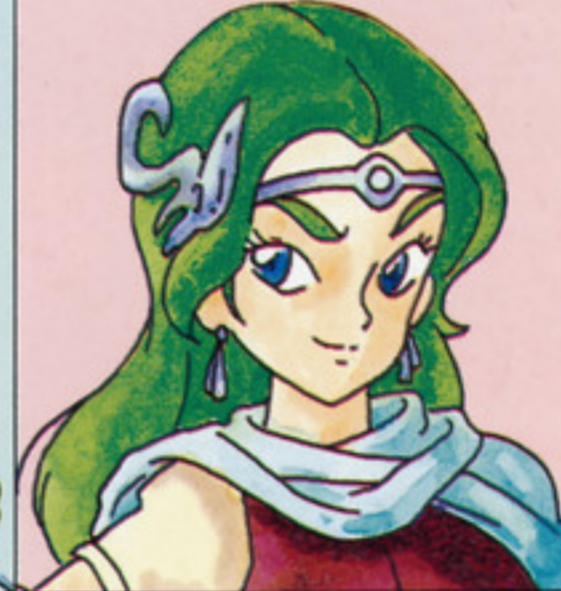
アモン

闇傀儡師アモン、正体は闇に生きるバンパイア。ウェンリーク８世が１人になったところで襲いかかり、すべての血を吸ってしまう。王がミイラと化して倒れると、不敵な笑みを浮かべて変身した。ウェンリーク８世とうり二つな悪の聖王に。

ジーナ

ウェンリーク８世と、魔族の女との合いの子。城に起こったアクシデントに便乗し、王と対面する。瀕死の彼は、娘に聖王を継ぐよう言い残し、彼女の剣にかかって息絶える。ジーナは捨てられた恨みを捨て、父の意志を継ぎ、聖王となる。

イメルダ

ウェンリーク８世に妹を殺された恨みから王を殺害した女妖術師。だがそれは、魔物による策略だったのだ。事実を知ったイメルダは、倒れた王の手から聖王位継承の証を奪い取り、聖王にすり変わった。魔物に対する、新たな怨念をはらすために。

聖魔伝説 3×3EYES

セガ／発売日未定／価格未定／ＲＰＧ／CD-ROM

CD-ROMならではのアニメシーン登場！

セガの大作ＲＰＧとして期待が高まる「聖魔伝説　３×３EYES」。多彩なアニメとＢGMがストーリーを盛り上げるのだ！

ゲームのメイン画面。開発中だがかなり完成しているようだ。

マップ上を展開するキャラ。このキャラの目もパチパチするそうだ。

進行状況は順風満帆!!

着々と画面もいっぱいあがっている

『週刊ヤングマガジン』ですっかりおなじみの「聖魔伝説　３×３ＥＹＥＳ」がＭＥＧＡ-ＣＤで登場する、ということで期待している人も多いと思う。今のところアニメの原画作成中といったところだ。開発のほうも早くからとりかかり、着々と進んでいる。今回は開発中の画面をちょっぴり紹介しよう。

容量をふんだんに使ったキャラの顔。「天使の輪」がまぶしいのだ。

この３×３ＥＹＥＳは、「さすがＭＥＧＡ-ＣＤのソフトは今までのゲームと違う」なんていわれそうなソフトになりそうだ。ぜいたくなほど容量を使ったアニメシーンに期待しよう。

最新情報が入ったら、即お知らせするので、期待して待とうね！

デトネイター・オーガン

ホット・ビィ／12月発売予定／ADV／CD-ROM

アニメ界の豪華スタッフが贈るコミックアドベンチャー!!

今年中に発売されそうなアドベンチャーゲーム大作を今回はゲームの元祖となるOVAを中心に紹介してみたぞ。

オーガン伝説はゲームに先がけて、この夏動き出す!!

ゲームの発売は年末予定の「デトネイター・オーガン」。実はゲームが出る前にOVAでオーガンはすでに動き出しているのだ。OVAの発売は8月25日発売なのでこの号が出るころにはもう日の目を見ているわけだね。ちなみに第1巻が〈誕生編〉、第2巻〈追走編〉、第3巻〈決戦編〉としてリリース予定。このゲームをよりよく知って感情移入しやすくするために、ちょっと気になるOVAとなりそうだ。

DETONATOR オーガン

STORY

23世紀。赤道直下の未来都市・City No.5で平和な毎日を送る人々。そんな中で14歳の少年、真道トモルは学生期間の卒業を迎えようとしていた。しかし、そこに突然脅威が訪れた。異星生命体イバリューダーの地球侵攻だ。来訪者の強力な破壊力に、最新兵器も歯が立たない。やがて、トモルに迫る魔の手。絶体絶命と思われたとき、手を差しのべた者。それはイバリューダーの裏切り者、オーガンの姿だった。そしてそれは夢の中からトモルに語りかけてきた存在…そう、オーガンはトモルをパートナーに選び、トモルとオーガンは合身!! イバリューダーに立ち向かっていく!!

空前絶後の豪華スタッフ

監督は「バブルガムクライシス6」の大張正己。キャラデザインは「サイレントメビウス」の菊池通隆。オーガンのデザインは「逆襲のシャア」の幡池裕行。

そして原作・脚本として「ガルフォース」の柿沼秀樹というアニメ界の超一流スタッフがこの作品のために結集した!!

主人公トモルの声は人気声優、山寺宏一だ。

こんなシーンがメガCDで再現される日も近い!!

肝心のゲームだって開発順調!!

◆OVA＋αのシナリオが展開する!!

前ページで、オーガンの概要はわかってもらえたと思う。そこで今度は肝心のMEGA-CD版オーガンのほうはどうなっているのかというのが気になるところ。開発のほうは順調に進んでいるらしく続々と新しい画面写真が編集部に届きはじめている。基本的にはOVAのストーリーで展開していき、その他にオリジナルストーリーがプラスαされるらしい。OVAを見ちゃった人でも十分に楽しめる内容になっているようだ。ジャンルはコミックアドベンチャー形式。そして右に紹介してあるような戦闘シーンが入るとのこと。OVAと同じ声優さんたちがそのまま演技する予定だぞ。何かを予想させる作品だ。

この超美麗キャラがしゃべりまくり、動きまくる!! 早く見てみたいネ。

この画面を見るとただのアドベンチャーではないような感じだ。

ちなみに音楽はOVAの他にオリジナルを多数用意して独特の世界を演出。

ニードル発射だぁ!!

魔法の少女シルキーリップ(仏)

RIOT日本テレネット／来年春発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

テレネットの新作は魔女っ子RPGだぞ!!

またまたRIOTがやってくれました。魔女っ子テレビアニメをまるまるパロったノリは、期待どおり(?)のゲームだぞ。

魔法の国の女王候補リップが、人間界で起こすさまざまな冒険を、アドベンチャー風RPGに仕立てあげた作品がこの「魔法の少女シルキーリップ」だ。

画面は「ウルティマ」タイプのフィールド構成を基本としており、ストーリーは全部で14話だ。ゲームの性格上、戦闘画面はほとんどなく、会話が基本となっている。しかし、この"会話"だが、いわゆる一方通行式の会話ではない。会話によってリップの性格が変わっていき、偏った性格になるととんでもない行動を起こすかもしれないのだ。

また、会話モードと並んで、もう1つの重要なファクターを占めるのが魔法モードだ。リップはいつでも魔法を使えるわけではないが、重要な局面でどんな魔法を使ったかによって、シナリオの展開が変わってくるのだ。魔法には"変身の魔法""念力の魔法""気象変化の魔法"などいろいろあるが、とりあえず詳しくは次号で紹介するぞ!

タイトルの絵もかわいい。

テレビの魔女っ子シリーズのノリが面白いのだ。

MEGA-CDハミダシ情報

いよいよ発売まで秒読み段階に入ってきたMEGA-CDだけど、ここにきて急に新情報が入ってきたぞ。

まずはコンパイルがアドベンチャーゲーム「笑ウせぇるすまん」とアレスタ系の縦スクロールシューティングを出すことを決定した。また電波新聞社の「パワードリフト」はかねてからの噂どおりCDで作られることになった。さらに、出るかどうか微妙だったKANEKOの「スーパーギャルズパニック(仮)」も同社でGOサインが出たようだ。こちらは準アダルトものだけにセガの対応が興味深いところだ。また、本体と同時発売のソフトがないのではと心配されていたセガは、「惑星ウッドストック」というオリジナルのゲームをいきなりラインナップに出してきたぞ。ここらへんの詳しい情報は次回を待つべし!

テラドライブとゲーム図書館の情報をキャッチアップ

TERA COMUNICATION テラコミ

パズルコンストラクションが９月27日ついに発売！ 10月にはセガからワープロと通信ソフトも

前号でも紹介した「PUZZLE CONSTRUCTION」の発売を今か今かと待ちこがれているテラドライブユーザーも多いことだろう。ついに９月27日に発売されるのだ。価格は9,800円（予価）。このパズルコンストラクションはテラドライブならではの２ＣＰＵを使い、ＶＧＡとＶＤＰを切り替えていろいろなゲームをアレンジすることができるのだ。つまりテラドライブでしか動かないソフトなのである。ＩＢＭ ＰＣ側で操作するため、販売されるメディアは３．５インチのフロッピーディスクで２枚組。もちろん、ハードディスクにインストールできる。

また、デモ用として３つのゲームが付属されているのもうれしいところだ。このデモ用ゲームにはソニックも登場しているのだ。なんとソニックがピースになったコラムスなんだ。

そのほかに音楽やグラフィックもいろいろと独自に取り込めるため、新しい楽しみ方が生まれてくるだろう。

そんなパズルコンストラクションは無限の可能性を秘めている。

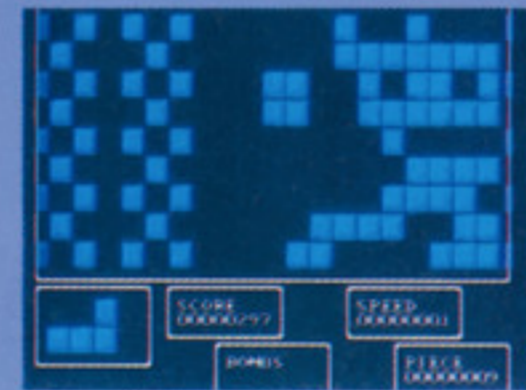
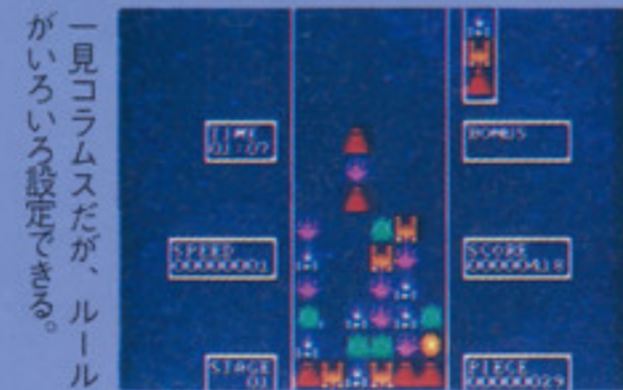
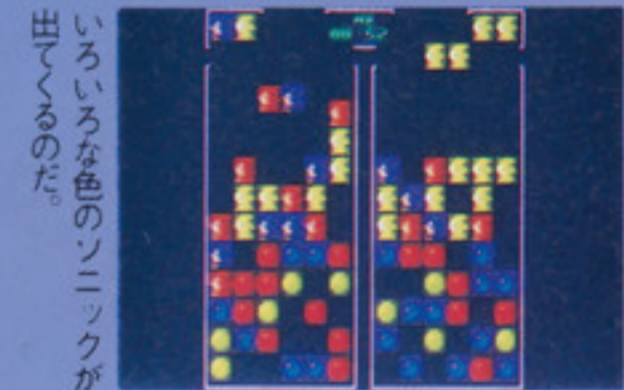
また、セガではこのソフト以外にもワープロソフトや通信ソフトも10月に発売する予定。特にワープロが出てくれば通信中にゲームを行うこともも可能になる！　楽しみがどんどん増えてくるぞ。

パズルコンストラクションのメニュー画面。

デモ用ゲームもかなり充実しているぞ！

このパズルコンストラクションは、用意されたデータをアレンジしてゲーム設定する。デモ用としてソニックのコラムスや背景がスクロールするブロックゲームも楽しめるのだ。

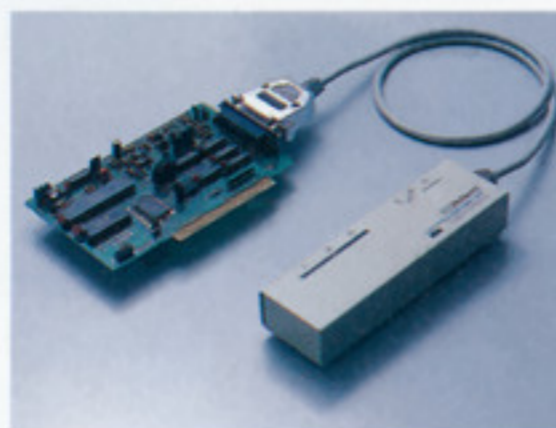
ゲーム１のオープニング。コラムスが始まるのだ。

ゲーム２ではオープニング画面にソニックが登場。

背景がブロックと同じ方向に動く。

一見コラムスだが、ルールがいろいろ設定できる。

いろいろな色のソニックが出てくるのだ。

便利な周辺機器　MIDI音源

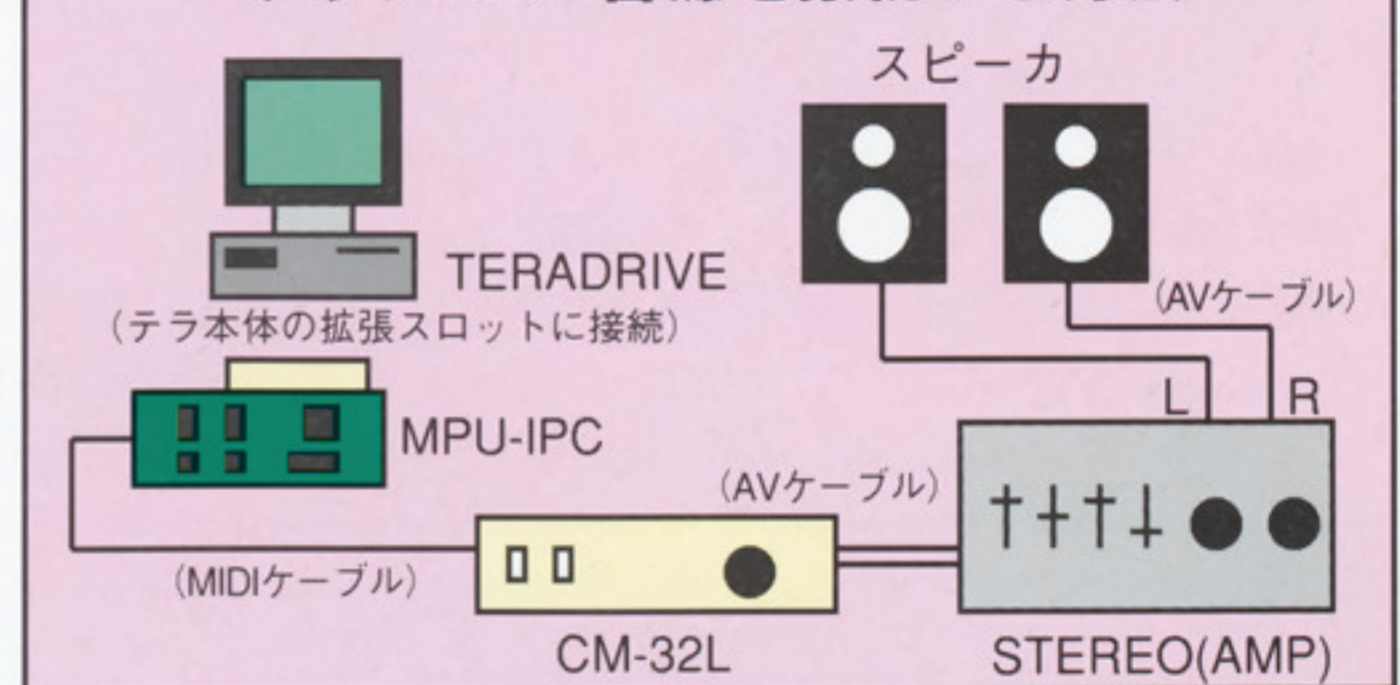
ハイクォリティのサウンドが実現

ＭＩＤＩとはMUSICAL INSTRUMENTS DIGITAL INTERFACEの略で、簡単に説明すればコンピュータなどからデジタル信号を送りシンセサイザーなどMIDI対応の楽器を自動演奏させるための世界統一規格だ。

TERAなどのようにビープ音しか鳴らないなど内蔵音源の弱いコンピュータでも、MIDIを使ってシンセサイザーを鳴らせば、ピアノやブラスをはじめとしてリアルな音でゲームを楽しめるのだ。

これがＭＩＤＩ音源ボードだ。拡張スロットに差し込む。

ただしMIDIでゲームを楽しむには、MIDIに対応したゲームと音源、MIDIインターフェイスが必要。

TERAではTEST DRIVE Ⅲ やＬＯＯＭといった数多くのゲームがMIDIに対応している。

これらのゲームのほとんどはローランド社のＬＡ音源モジュールＭＴ－３２（国内ではＣＭ－３２Ｌ）に対応しているために、手持ちのMIDI対応シンセでは十分に対応できない（音は鳴るが音色のパラメーターや音色番号の違いにより、満足のいく音がならない）が、逆に考えればＣＭ－３２Ｌさえあれば十分ということになる。

テラにMIDI音源を接続する方法

ＭＩＤＩボードを搭載し、この装置を接続して音源を調節。

話題のIBMソフト　実戦さながらのフライトFSL2作

ナイツ・オブ・ザ・スカイ　FSL

4つのモードでいろいろ楽しめるのだ！

マイクロプローズ社製作の第一次大戦時のドッグファイト・シミュレーションゲーム。

敵機を5機以上撃墜した英雄は"エース"と呼ばれ、プレーヤーは連合国軍側としてドイツ軍に立ち向かいながらこのエースの王者を目指す。敵機16機のなかには第一次世界大戦中に実在したドイツの天才パイロット、インメルマン中尉やドイツの英雄、80機撃墜のリヒトホーヘン大尉などがいたりして、なかなか手強いのだ。

練習モード、対コンピュータ、人と1対1で行うドッグファイト、大戦に兵士として参加するモードの4つのモードがある。日本語マニュアルも付いているぞ。

マイクロプローズ・ジャパンの小沢社長が推薦するこの「ナイツ・オブ・ザ・スカイ」、マニアには最高だろう。価格は10,900円。

敵の背後に回り込んで攻撃する。この時代は、まだ機銃戦闘が主だった。

大戦参加モードでは、空から地上戦を応援もしなければならないのだ。

戦闘機のコックピットから見た3D画面が目の前に展開される。

撃墜されたパイロットは惨めだ。エースの道ははてしなく遠い。

シークレット・ウエポンズ・オブ・ザ・ルフトバッフェ　FSL

コックピットで飛行操縦を実現

こちらは第二次世界大戦をモチーフとしたフライトシミュレーション。製作はあのルーカス・フィルム・ゲームズなのだ。なお、国内ではマイクロマウスが販売。

ただこちらのゲームは、戦闘以外の純粋な飛行機の操縦という点にも重点が置かれているので、本格的なフライト・シミュレーションといえるだろう。

例えば、コックピット内で操縦者の頭を回転させることによって360度の方向を見渡したり、エンジンコントロールや操縦かんの操作など、武器の操作以外のこともこなさねばならなくなってくるのだ。本物志向の人にはたまらないソフトといえるだろう。

国内では今年8月から発売されている。もちろん日本語マニュアルも添付されているので、安心だろう。

フライトスクールで離陸、着陸などの訓練を行った後、実際の戦闘に出撃しよう。

後方や横の敵を見逃さないようにしないと撃墜されちゃうぞ。

連合国側につくか、ドイツ軍側につくかはお好みしだいだ。

コックピット内にはあるたくさんの計器。飛行機の操縦も大変なのだなあ。

ゲーム図書館　アイディアが浮かんだらすぐに応募しよう

ゲーム図書館の未来を語ろう！
みんなで遊べる新企画大募集

昨年11月に解説したゲーム図書館ももうすぐ一年を迎える。今まではアップロード機能を追加した「ゲームグランプリ」の開催や「ミュージックコレクション」を開設してきた。特に「ミュージックコレクション」では「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のBGMを流したことはかなり好評を得てきた。このゲーム図書館、「みんなでコミュニケーションできる」というのが最大のウリ。そこでセガでは2つの企画を構想中。そこで今回、現行のシステムを利用してできる企画と通信して遊べるような企画を募集するそうだ。

両部門とも優秀なアイディアを出した方3名にはゲームマニアには応えられない「SEGA新作ソフトビデオ」をプレゼント。どんどん応募してゲーム図書館を盛りあげよう。君が主役なのだ。

INFORMATION

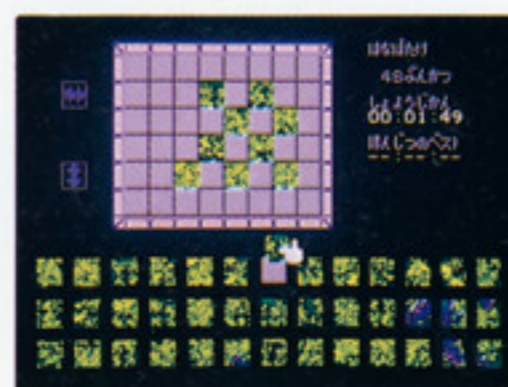
「ゲーム図書館の未来を語ろう」企画

■あて先
〒144
東京都大田区羽田1－2－12
株式会社　セガ・エンタープライゼス
H・E事業本部ネットワーク推進部
セガ・ゲーム図書館BM係まで

■応募方法
応募形式は自由。別に決まった形はありませんが、住所、氏名、年齢、会員ID（ゲーム図書館会員の場合のみ）を忘れずに記入してください。

今月のゲーム図書館の新作ソフト

8月28日からリリースされた新作は3作。好評のファンタシスターテキストアドベンチャーシリーズ「ネイの冒険」と「きねちっくこねくしょん2」、そして前号でも紹介した「リドルワイアード」の新しく追加されたクイズだ。

続々と追加されるクイズにみんな悩まされないように頑張って問いてね。

きねちっくこねくしょん

きねちっくこねくしょん。好評に応え続作の提供へ。

リドルワイヤード

前号でも紹介したクイズゲーム。今回も100問追加。

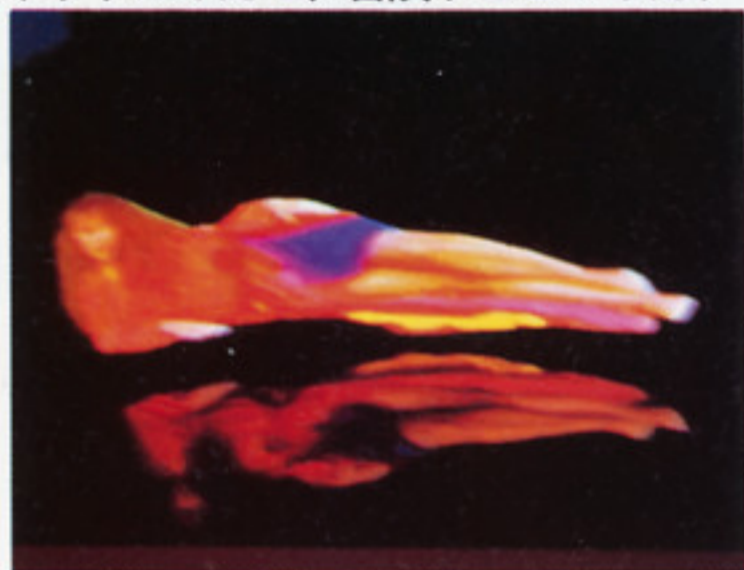
話題のビデゲーをチェック

ザVG倶楽部
THE VIDEO GAMECLUB

セガ／ホログラム
レイルチェイス
UFOキャッチャー
キャラクターシリーズ
SNK／エイトマン
カプコン／
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ

今回はセガ新作発表会で展示された新作ゲームと、NEO・GEO新作ゲーム「エイトマン」、カプコン注目の「ザ・キング・オブ・ドラゴンズ」の紹介だ。

セガが新作発表会!!

去る７月15日、新製品内覧会でセガがビデゲー新機種を発表した。その中には前回のＶＧ倶楽部で紹介したタイトルも並べられていたが、ほかに海外で話題を呼んでいる立体映像ゲーム「ホログラム」と、カップルでゲームを楽しめる３Ｄ冒険アクションゲーム「レイルチェイス」などが発表されていたのだ。「ホログラム」は設定した時代の中を冒険し、原始人やインディアンと戦うといったゲームなのだが、なんと登場する人物がすべて立体映像／　しかもリプレイ機能といって、今まで戦かったシーンをもう一度再現できるユニークなシステムつきだ。もう１つの「レイル チェイス」はトロッコをムービングキャビネットにみたて、冒険するといったゲーム。２Ｐで共に体感しあうこともできるきょう体を採用しているので、ホラー体験ゲームなどにもってこいだ。応用範囲の広いきょう体なので次作のゲームが楽しみだね。

◀画面の中に実際に人がいるような錯覚にとらわれる「ホログラム」の映像。

◀外国映画のキャラクターもＵＦＯキャッチャーのぬいぐるみになっていて、とることができるのだ。

▲かわいい「サンダーバード」シリーズやＦ－１のぬいぐるみも展示されていた。

◀「アンパンマン」シリーズだけでなく、〝所さん人形〟があったとは知らなかったなぁ。

▲今までのきょう体と違って横長のシート。シートの揺れは遊園地感覚でもあるのだ。

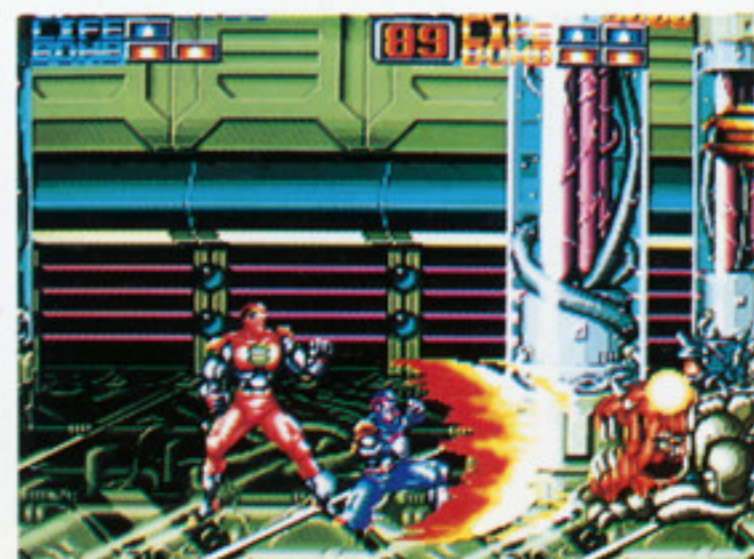
▲このようにカップルで遊ぶと、楽しさ200パーセント間違いなしなのだ。

エイトマン
SNK
©PALLAS／SNK 1991

懐かしのヒーローがNEO・GEOに登場！

日本版ロボコップ、探偵〝東八郎〟がサイボーグのエイトマンに変身、悪人を退治するという懐かしの漫画をゲーム化したもの。横スクロールのアクションゲームで、エイトマンのキャラクターが現代っぽくアレンジされている。２Ｐプレイが可能なので、２Ｐの場合〝東八郎〟がエイトマンとなり、〝谷ケン〟がスーパーロボットになり戦う。ステージは全部で４つあり、１、３、４ステージをクリアすると、高速強制スクロールエリアが出現する。

テクニックとしてはスライディングや、回し蹴り、１Ｐ必殺技の〝エイトマンボンバー〟、２Ｐ協力必殺技の〝スーパーダブルボンバー〟がある。また、特定の場所や特定の敵を倒すとライフアップ、パワーアップ、必殺技アップ、無敵、１ＵＰなどのアイテムが出現するぞ。

◀壮快感あふれる高速強制スクロールエリアだ。

◀謎の軍団〝超人サイバー〟のステージボスとの戦い。なかなか手ごわいぞ。

ザ・キング・オブ・ドラゴンズ

カプコン

「ストリートファイトII」のカプコンが自信をもって発表した新作ゲームがこれだ!!

ドラゴンの財宝をもとめ冒険するファンタジーアクションゲーム

襲いかかるモンスターの群れを剣や魔法で打ちのめし、レッドドラゴン〝ギルディス〟がもつ伝説の財宝をもとめ冒険するファンタジーアクションゲーム。5人のキャラクターの中からプレイヤーを選んでプレイするのだが、それぞれRPGっぽく特徴のある攻撃ができるため、一度クリアしても違うタイプのキャラクターで繰り返しチャレンジができるといっいたうれしい作りにもなっている。「ストリートファイターII」に続くヒット作品となるか!?

モンスターを倒したり、宝石を集めて経験値アップができる

RPG仕立てのこのゲーム、敵モンスターを倒したり、ゲーム上に登場する宝石や金貨袋といった得点アイテムを取ることで、プレイヤーキャラの経験値をアップすることができる。経験値を得ていくとキャラクターの体力が上がり、敵モンスターとの戦いが楽になるのだ。さらに、各ステージのボスを倒すと、剣や盾など武器や防具を手に入れることができるぞ。

▲ゲームスタート時に、プレイヤーキャラをセレクトする。

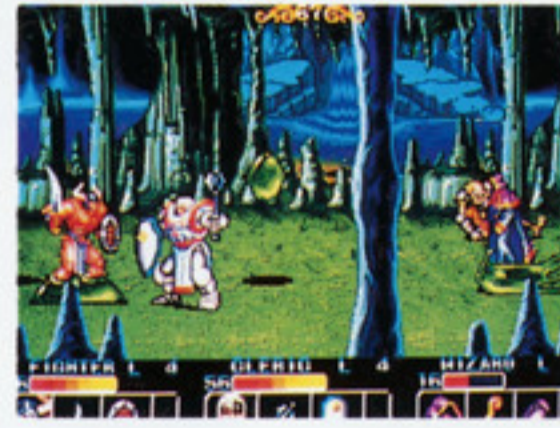
マジッククリスタルを取ってパワーアップ

このゲームには〝マジック・クリスタル〟というアイテムが登場する。これは倒したモンスターが落したり、宝箱の中にあり、〝チャンス〟などで使うことによって、モンスターに大きなダメージを与えることができる。

種類は5つ。隕石を広範囲に降らす〝メテオ〟。イナズマを降らす〝サンダーボルト〟。炎を噴き上げる〝ファイアー・ウォール〟。モンスターをカエルに変えてしまう〝フロッグ〟。モンスターを宝石に変え、高得点のチャンスとなる〝ジュエル〟だ。

これが冒険の世界だ!!

▲スケルトンたちが襲いかかる平原のステージだ。

▲船上のステージでは武器を持った半魚人が待ち構えている。

▲洞窟の中では得体の知れないモンスターが出現。

▲不気味な城の近くで、魔法使いが出現。どんな攻撃をしてくるのだろうか?

この5人の中からセレクト

このゲームは、5人のキャラクターの中からセレクトしてプレイをするのだが、最大3人までプレイできる。それぞれのキャラクターの特徴をよく知っていると、3人プレイもRPGっぽく楽しめてしまえるというワケだ。

ファイター デレク

かつて6人のパーティーで若いグリーンドラゴンを倒したことがあるという、強靱な肉体を持つ戦士タイプだ。

クレリック アルド

怪力の持ち主で、ハンマーを武器として使う。神に仕え、修行のために旅に出るという僧侶タイプ。

ウィザード レジェ

杖からほとばしる魔法を武器に戦う魔法使い。マジック・クリスタルも彼が使うと威力が増す。

エルフ ラベル

レベルアップは人間と比べると遅いものの、弓矢を使い、遠くから敵に攻撃ができるエルフタイプだ。

ドワーフ バルガス

自分の村がドラゴンに襲われてから放浪の旅に出たという、斧を使うドワーフタイプの老人。

SLGファンよ、喜べ／　ついにG.G.初の本格派SLG、「対戦型大戦略G」が発売されるのであーる。デビュー当時はアクションやパズルゲームしかなかったことを考えれば、今のG.G.ソフトの状況はとっても恵まれてきたな。G.G.もやるな。

NEW SOFT REVIEW

対戦型大戦略G

これぞSLGの中のSLG!!あの「大戦略」がG.G.で遊べるぞ!!

ＳＬＧというのは、実際は他のジャンルのゲームに比べると非常にアイマイな定義がなされているジャンルではないだろうか。なぜなら、フライトシミュレーターやドライブゲームといった現実をシミュレートしたものも広い意味ではＳＬＧだといえるからなのだ。

でも、日本ではなぜか今でもＳＬＧ＝戦略シミュレーションという認識が非常に強い。実はこういったイメージを日本で浸透させた原因のひとつに、この大戦略シリーズの登場があった。今から６年前に発表された「現代大戦略」はその後、ＳＬＧファンの間で次第に支持され「大戦略II」「大戦略III」といった作品を生んでいったわけだ。光栄の「信長の野望」と並んで「大戦略」が日本のＳＬＧシーンに与えた影響は非常に大きいといえる。Ｇ.Ｇ.版はタイトル名にもつけられているように対戦モードがついているのが最大のウリ。コンピュータごときの思考ルーチンと違い、人間同士で遊ぶのはかなり手ごわいのだ。

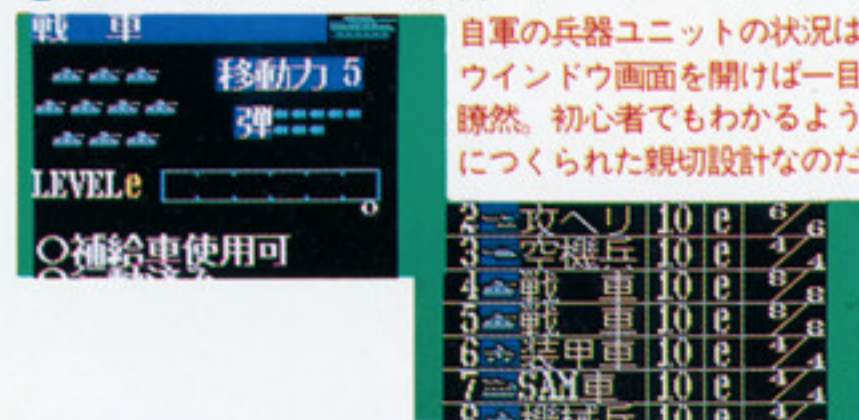
●システムソフト　9月28日発売　SLG　4,800円　2M、B・B

32×32ヘックスで構成されたこの美しいマップを見よ！

◀アイランドキャンペーン
パソコン版では、もうおなじみのマップだ。こいつはどの「大戦略」シリーズにも入っている基本中の基本のマップなのだ。

レッドベアーG▶
ソビエトを仮想敵国とした意味深なマップ。敵の大戦車部隊を防ぎきることができるか!? 当然マップのモデルは北海道だ。

POINT ここが大戦略だ!!

①迫力の戦闘シーン

ユニットどうしの戦闘はグラフィックで表示されるので、非常にわかりやすい。

戦闘後、すぐに報告される結果報告。ユニットは経験値を積むことで成長するぞ。

②わかりやすい操作オペレーション

自軍の兵器ユニットの状況は、ウインドウ画面を開けば一目瞭然。初心者でもわかるようにつくられた親切設計なのだ。

③こまかなユニットのデータ

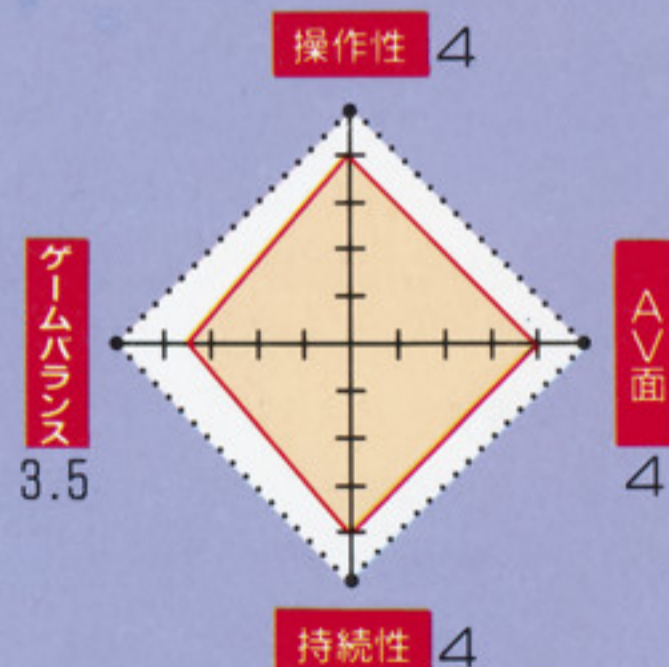
兵器ユニットは全部で13種類。攻撃ヘリやＶＴＯＬ機、対空ミサイル車輌といった兵器データまでしっかりと用意されている。

キミも大戦略オタクになってみないか!?

大戦略の魅力は、第一線で使われている現代兵器がバンバン登場する点にあるぞ。

◀GAME EXPLANATION▶

1985年に発売されて以来、ＳＬＧというジャンルを世に広めていった大戦略シリーズがついにＧ.Ｇ.版となって登場。パソコン版の仕様をほぼ受け継いだ、非常にマニアックなつくりとなっている。プレイヤーはBLUE国とＲED国のどちらかを選び、自軍の兵器ユニットを駆使して相手国の首都を占領しなければならない。Ｇ.Ｇ.版には人間を相手に戦うことのできる対戦モードもある。

〈評価ダイアモンド表〉

ＳＬＧは、プレイヤーにとって必要なデータが一目で把握できるようになっているものが望ましい。このＧ.Ｇ.版は、そういった点でデータ表示の画面レイアウトが非常によくできている。パソコン版に比べてマップが若干狭く感じるが、それ以外は満足できる出来になっているはずだ。コンピュータの思考時間も速いので、イライラせずに遊べる。でも、ＳＬＧ上級者には簡単すぎるかも。

ONE POINT REVIEW

かなりの力作。オリジナルのパソコン版大戦略の基本システムをほぼ完全に移植しているのはすごい。プレイした感じもそのままで、聞けばコンピュータ側の思考ルーチンもそっくりオリジナルと同等のものが組み込まれているらしい。ただマシンの性格上、プレイ時間の長さは問題か。外で遊ぶと電池がもたないのだ。セーブは忘れずにね。

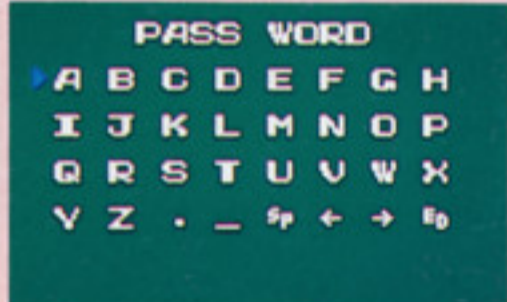
NEW SOFT REVIEW

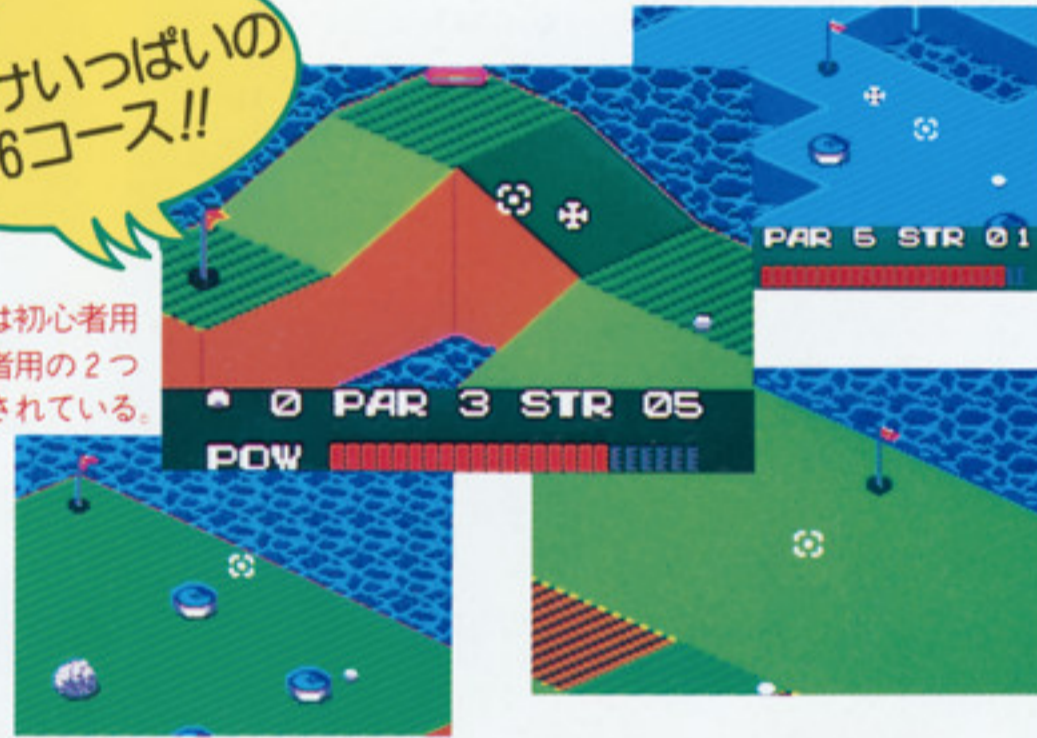
パット&パター

ゴルフというよりビリヤード(?)のゴルフゲームだ

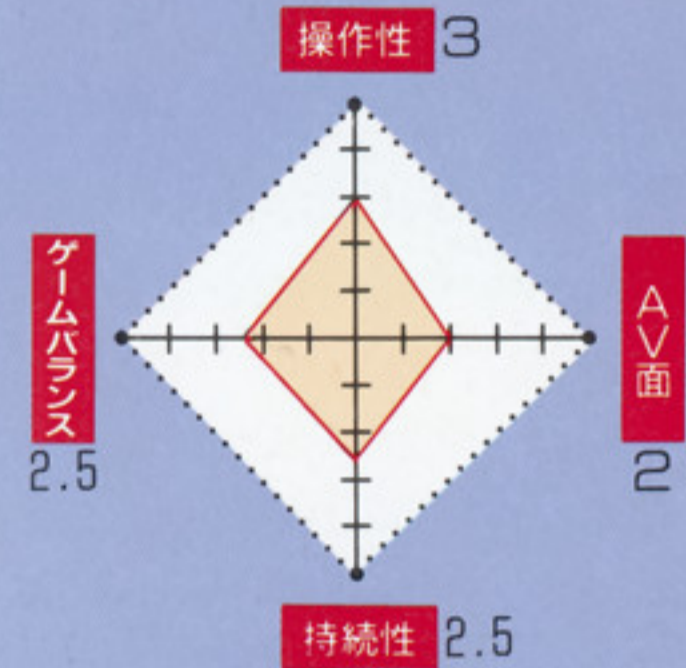
●セガ／9月27日発売／3,500円／SPT／1M

この「パット&パター」は、36ものコースのすべてをパッティングだけでホールアウトしなければならないという、恐怖のパターゴルフゲームだ（そのままやんけ）。クラブの選択も風向きの計算もこのゲームではまったく必要ないけど、ホールのあちこちに配置されたバンパーなどの仕掛けをうまく使わないとんでもないメにあう。画面の雰囲気はアミガのゲームの「ザニーゴルフ」に似てなくもない。ピンボール好きにはお勧めかな？

パスワード制導入

1人プレイ時では、3ホール終了することにパスワードが表示されるようになっている。これによっていつでも好きなホールから始めることができるわけなのだ。はたしてキミは上級者コースのマスターモードをホールアウトすることができるかな？

コースは初心者用と上級者用の2つが用意されている。

◀GAME EXPLANATION▶

ゲーム図書館でメガドラにも供給されている「パット&パター」がG.G.で登場。数々のトラップ群、起伏に富んだ全36コースを攻略しよう。普通のゴルフゲームとはまた違った戦略性が味わえるゲームだぞ。ケーブルをつなげばマッチプレイ、ストロークプレイの対戦も可能。

〈評価ダイアモンド表〉

ゴルフのことを何も知らない人のほうがすんなり遊べるゲーム。普通のゴルフゲームだと思って買うとガッカリするので、お父さんは注意しましょう。色使いはいいけど、ゲーム画面はあまりにスッキリしていて寂しい。もっと盛り上げてくれる演出がほしい、と思うが……。

ONE POINT REVIEW

ゲームの展開としては、ビリヤードゲームにかなり似ていると思う。そのテのゲームが得意な人なら、カンタンにクリアーしちゃうかもしれない。何にせよ、コース上に置かれた仕掛けを攻略する楽しさはこのゲームならではの面白さだが……。

【G.G.HOTLINE場外編】

スペースの関係でハジっこに追いやられてしまった今月のHOTLINE。でも、小さくなっても情報充実よ（あやしい）。では、左であんまり紹介できなかった「フレイ」をここで詳しく紹介してみよう。このゲーム、パソコン界では結構知られるARPG「サーク」の外伝としてつくられた作品。サークのヒロイン（?）であるフレイ（女の子で魔導士なのだ）が大活躍する、縦スクロールタイプのコミカルなアクションゲームなのだ。発売はまだ先になるけど、オリジナルのMSX版はユーザーの間ではかなり評価が高かった作品なのでG.G.ユーザーは早めにチェックしておこう。

NEW SOFT RELEASE

忍者外伝

●セガ／10月11日発売／3,500円／ACT／1M

あの龍剣伝がG.G.でよみがえる!

各ラウンドの終わりにはボスとの対決が用意されている。アクションゲームとしてのデキは過去のシリーズで保証済みだ。

ファミコン、アーケードで好評を博したテクモのアクションゲーム、「忍者龍剣伝」がG.G.版として登場することになった。ただ、この「忍者外伝」はタイトル名からもわかるように、本編とは別ものストーリーとして作られているようだ。とはいえ、「忍者龍剣伝」の一番のウリであるビジュアルシーンはG.G.版でもそのまま受け継がれているとのこと。難度Dのファミコン版より、けっこうやさしめに設定されているのがうれしい。

ギャラガ'91

●ナムコ／10月25日発売／3,500円／SHT／1M

「ギャラガ'88」のリメイクだぞ

ギャラガたちが舞い踊る「ボーナス」ステージ、通称〝ギャラクティックダンシング〟もしっかりと再現されています。

シューティングゲームの傑作、「ギャラガ」の最新作がG.G.で登場する。この「ギャラガ'91」はアーケード、PCエンジンでおなじみの「ギャラガ'88」の後編にあたる作品で、基本的なシステムは「ギャラガ'88」と同じものになっている。ただ、今回は自機が3機合体してトリプルファイターになるフューチャーははずされた。そのかわり、今回はデュアルファイター時には通常弾のほかに強力な特殊弾が撃てるようになっているぞ。

フレイ〜修行編〜

●マイクロキャビン／年末発売予定／価格未定／ACT／2M

MSXの人気作がG.G.にも登場!

パソコン界でヒットしたARPG「サーク」外伝としてつくられた話題の「フレイ」がG.G.に移植決定。年末は期待だ!!

スペースハリアー

●セガ／12月下旬発売予定／価格未定／SHT

G.G.版に登場するキャラはすべて一新された。

Vol.5 HYPER SEGA

「ラッドモビールをSVをめぐる冒険」

学生街に登場した"ちょっと妙"なデート・スポット

外神田総合信用探偵社

●前回までのあらすじ●

AMマシン「ラッドモビール」に、ただ1台だけシリアル・ナンバーに"SV"と書かれたものがあるという。その幻のSVマシンには、通常のものにはない21ステージ目が設定されてあり、しかもその画面は、平成4年4月4日午後4時4分にしか現れないといわれている。このマシンを探し求める、大阪はミナミの御曹子・山下。その依頼を受けて、代わりに全国のAMセンターを行脚するハメになった、しがない私立探偵の俺。だが、SVマシンはいまだに見つからない。

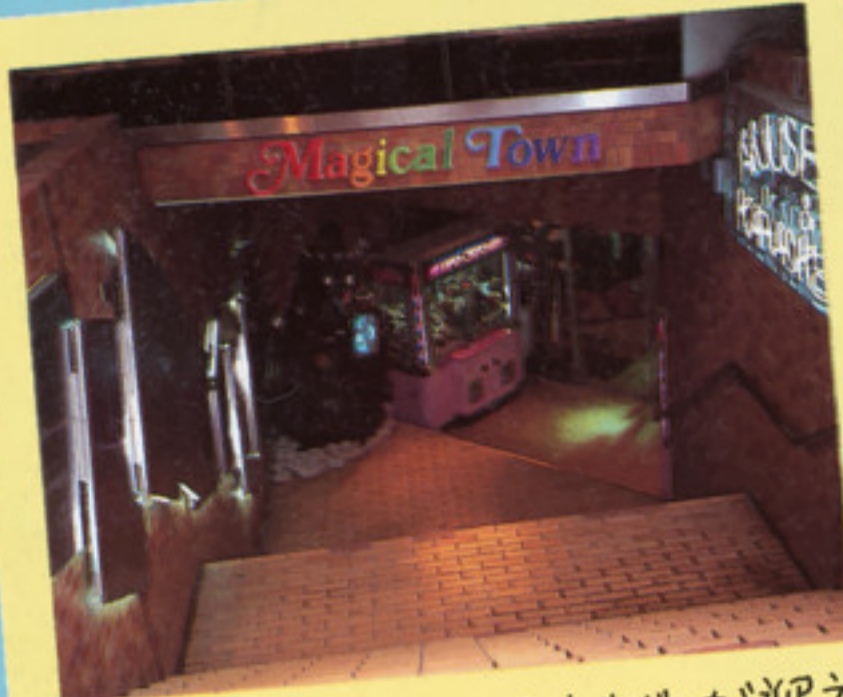
＊この物語はフィクションですが、実在のAMセンターとは、関係があったりします。

25名様用のカラオケ・パーティールーム。電気を消すと、海底の絵が浮かぶ。

ハイテクランドセガ マジカルタウン

場所　東京都世田谷区三軒茶屋1-39-7 ライオンズ・ステーション・プラザB1
交通　東急三軒茶屋駅下車南口
営業時間　AM10：00～AM0：00

貧乏探偵のけだるい午後

「RRRRRRR」
「おーい、亜紀。電話だぞーっ」
肌にベットリと張りつくビニール・レザーのソファーで、俺は物憂げに昼寝をしていた。
「RRRRRRR」
電話は、まだ鳴っている。
「おーい、亜紀……」
と、そこで俺は思い出した。
「ああ、そうか」亜紀は夏休みだっけか。
学生のブンザイで、海外旅行だとよ。俺は、そんなにバイト料を払った憶えはないぞ。どこから、そんな金が出てくるんだ？
「RRRRRRR」
電話は鳴り続けている。

入口では、こんな奇妙なオブジェが迎えてくれる。

俺は、顔にかぶせた新聞紙をガサガサとはねのけ、けだるげに立ち上がって電話に出た。

「はい、外神田総合信用探偵社です」
「山下です」
反射的に俺は受話器を遠ざけた。このまま、留守番電話のフリをしたろーかとも考えた。
「暑うおまんなあ」と、それよりよっぽど暑っ苦しい山下の声が、離した受話器から聞こえてくる。まあ、これも仕事だ、しかたがない。行けっつーなら、どこへでも行ったろーじゃあないか。
どうせなら、俺も海外に行きてーなあ。

亜紀は神出鬼没!?

中古の赤いダイハツ・ミラは、クタンクタンとエンジンの音も軽やかに、国道246号を下っていった。
「三軒茶屋にでんな、新しくマジカルタウンいう店ができましてん……」というのが、今回の山下からの指示だった。
「おっと、あれだな」
明るいレンガ色のライオンズ・マンションというのは、なぜかひと目でわかった。目指

すAMセンターは、この地下なのだ。

俺は、車のキーを指にクルクルと回しながら、赤レンガの階段を地下へと降りていった。自動ドアのガラスを鏡がわりにしておもむろにネクタイを直す。と、いきなりドアが開いて、なんと亜紀が姿を現した。

「ヤッホー」

「お、おまえ、海外旅行じゃなかったのか？」

「おととい帰ってきたのよ。今日は短大の友だちと、カラオケ・パーティーなの」

「カラオケ？」

「おいおい。おまえの家は、湯島だろ？　なんでワザワザ、三軒茶屋でカラオケなんだ？」

「へへん。亜紀ちゃんの行動範囲は広いのだ」

ルイヴィトンのハンドバッグを振り回して、得意そうに答える亜紀。

「ここって、チャージ料を払えば、あとは歌い放題なのよね。いちいち小銭を用意しなくていいから、便利だし。それに、内装に凝ってて、カラオケ・ボックスっぽくないところがいいのよ」

どこから、そんな情報を仕入れてくるんだか……。全く、女子大生ってのは、謎だぜ。

呆然としている俺の耳に、ニューUFOキャッチャーの奏でる音楽が遠く響いていた。

女の子編　俺の捜査メモ

林雅代ちゃん(18)

友だちと新島へ行ってきたんだそーな。小麦色の肌が、なかなかいいね。
「ナンパされに行ったんだよな」
という加賀店長のツッコミに、彼女のキャラキャラと明るく笑った。よく笑うコだよ、ほんとに。
それにしても、最近の学生サンは、どうしてこう、リッチなんだろうねぇ？

不思議の国のマジカルタウン

マジカルタウンのラッドモビールは、残念ながら“SVマシン”ではなかった。

マンションの地下全部を使った広い店内には、亜紀とその友だち４人の発する黄色い声がこだましている。別に俺が連れてきたわけじゃあないのだが、なんとなく店のスタッフにもうしわけないような気分だ。

「構わないですよ。この辺りは大学が多いので、女子大生がよく来ますし」

アイボリーのスーツでビシッときめた加賀肇店長は、日焼けした精悍な顔に柔らかな笑みを浮かべて、言った。そして、「夜はカップルばかりですけど」とつけ足した。

「なんで、また、カラオケなんかを」

「カラオケで遊ぶ人たちは、ゲームで遊ぶ人たちとは客層が違うんです。そういう人たちにも、ぜひ遊びに来てほしいんですよ。それに、最近は渋谷が低年齢化してるでしょ。だから、渋谷に行きづらくなった人や、あるいはもうちょっとアダルトな世代の、新しいデート・スポットを目指してるんです」

蛍光灯の白い光が溢れる店内。AMマシンの半数を占めるメダル・ゲーム。天井に逆さまに張りついたミニチュアの街。アメリカナイズしたちょっと妙なインテリアは、ルイス・キャロルのアリスワールドを感じさせる。

女子大生、カップル、確かに似合うよな。

ところで、一つだけ疑問があった。

「亜紀。おまえ、どこの短大に行ってんだ？」

亜紀はポーカー・ゲームに夢中なフリをして、俺の声を無視した。いいだろう、今度、俺が素行調査してやるぜ。プロの探偵をなめんなよ。

亜紀に頼まれて、人形を取りやすく並べてくれた加賀店長。お世話かけます。

天井のミニチュアの街。ハイウェイにはちゃんとミニカーが走ってるぞ。

ここだけ見ると、SF映画のワンシーンみたいだな。

外神田総合信用探偵社NEWS

セガ情報ステーション

このコーナーを読んでくれてるキミ！俺にハガキを送ってくれ。どんな内容でもかまわない。ただ、ハガキをそのまま掲載するつもりだから、カッコよく書いてくれよ。カラーイラストなら大歓迎だ。送ってくれた中から、抽選で50名様にセガ提供のオリジナルボールペンを、ハガキを採用・紹介された人にはセガの「ゲームギア」をプレゼントするからな。待ってるぜ！

応募要領

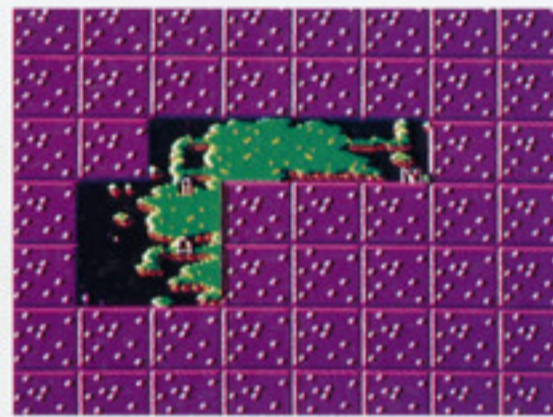
ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容（具体的に！）を明記のうえ、〒108東京都港区高輪２－19－13　NS高輪ビル／ソフトバンク株式会社／BEEP！メガドライブ編集部「HYPERセガ」プレゼント係まで送ってください。

なお、当選者の発表は発送をもって替えさせていただきます。

創世マシン

GENESIS情報局

VOL.5 アメリカでバカウケ!?「TOEJAM&EARL」ってなにもんだ!?

とりあえずは、近くにある宝箱などを拾いつつ、歩き回ろう。

Cボタンを押せば、今まで移動した場所のマップが見られる。

CESでもウケてた異色作

先月でもちょっと触れたセガオブアメリカのGENESISソフト「TOEJAM&EARL」。アメリカでの評判は上々で10月の初めに発売ということだが、ひと目見ただけで日本のゲームにないミョーな魅力が感じられるってもんだ。

まずは画面をご覧あれ。主人公のキャラクターからしてヘンだし、さらに音楽もラップっぽい。ヘンな魅力が満載だ。さて、このゲームの目的は、墜落した宇宙船(?)のパーツを集めてもとに戻すこと。宇宙船を完成させるためには、各地に散らばったパーツを、すべて集めなければならない。もちろんマップ上には敵もいるので、それらにジャマされないように、注意してパーツを集めるなければばない。

ゲームを開始するときに、2人の主人公から1人を選択できる。ゲームタイトルでわかるように、足が3本のヤツが〝TOEJAM〞、アンテナのついたデブが〝EARL〞だ。どちらのキャラクターを選んでもゲーム内容に変化はない。ちなみに2人で同時に遊ぶこともできる。2人で遊ぶ場合は、画面が上下に2分割されるので、2人がまったく別の方向に行くことも可能だ。

操作方法は簡単。十字キーで主人公を動かし、ABボタンで特殊アクションだ。この特殊アクションとは、使ったアイテムによって動作が変わる。何も使っていない状態ならしゃがみ歩きする(これがけっこう笑える)。現在所有しているアイテムのリストの中から使いたいアイテムを選んで、アイテムを使う。最初はアイテムの名前が不明(????と表示される)なのだが一度使ったアイテムなら名前が表示される。つまりアイテムは使ってみなけりゃ名前も効果もわからない。

このエレベーターに乗ると、他の階層に移動できるのだ。

なにもかもクレージー

たくさんあるアイテムの使い方が、このゲームのミソになるだろう。なにしろアイテムはメチャクチャなものが多い。トマトを敵に投げつけて倒すアイテムや、ホッパー(昔流行したヤツね)に乗ったり、はたまた自分と同じ形をした人形をオトリとして置いたり(まるでカカシ)、もうメチャクチャ。

もう1つメチャクチャなのは、敵のキャラクター。舞台は地球のハズなのに(ホンマかいな)、どうもおかしなキャラクターが多い。まるで宇宙人みたいなヤツ、近づくと主人公にむりやりフラダンスを踊らせるお姉さんなどなど。どれも主人公に負けないほど個性的なヤツらだ。

Bボタンでアイテムリスト表示。使うアイテムを選べる。

ゲーム本体とは離れた部分も、かなりユニークさがうかがえる。たとえばデモの画面。主人公たちのヘンさとはウラハラに、背景がミョーにポップだったりする。極めつけはサウンドテスト。曲を選ぶとリズムセクション以外のパートが演奏される。そこで各キーを押すとリズム音が鳴るというわけ。つまり自分でリズムを演奏できるわけだ。しかもスクラッチ音まで入っていて、なかなか笑えるぞ。

まだ未完成の宇宙船。パーツすべて集めれば宇宙船が完成。

とにかく日本のゲームにはない、ヘンな魅力が随所に見られる。「ポピュラス」や「シムシティ」もいいけど。たまにはこんなシャレた海外作品もいいんじゃないかな。日本でもゼヒ発売してほしいゲームだ。

STRENGER PARADISE! ヘンなやっつらがいっぱい

踊るねーちゃんにつられて、ついつい踊ってしまうヤツ。

装備はすごいが、ただ逃げるだけで、攻撃してこない弱いヤツ。

シンプソンズにでも出てきそうな、アメリカンなおばさん&ガキ。

キューピットの矢に当たると、目の前がクラクラしてしまうぞ。

なんだか知らんが、ボールに入った犬。まるでモルモットかリス。

BEメガ読者プレゼント

応募方法 今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は10月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は12月号の「びーぷるランド」で。

＊製品の都合上、発送に日数がかかることもあります。またゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
＊誌上で発表後１カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL 03-5488-1317)
＊宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

MEGA DRIVE

1 ギャラクシーフォースII

5名

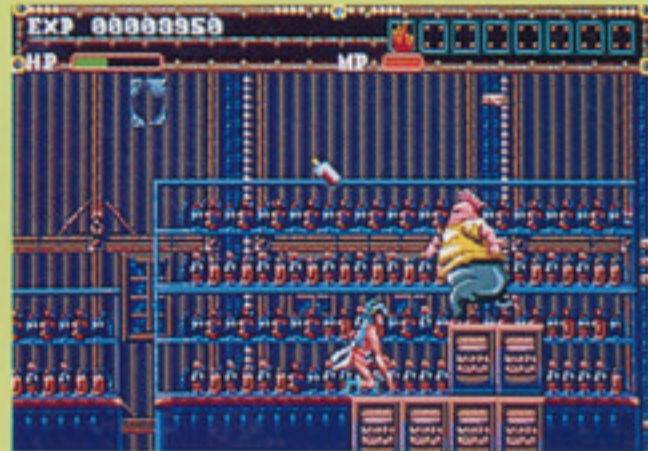
●提供：ＣＳＫ総研
●発売元：ＣＳＫ総研
●発売日：９月13日
●価格：8,400円

広大な宇宙空間と５つの惑星を舞台に、敵を倒していくという３Ｄシューティング。いよいよメガドラで登場だ！

2 エル・ヴィエント

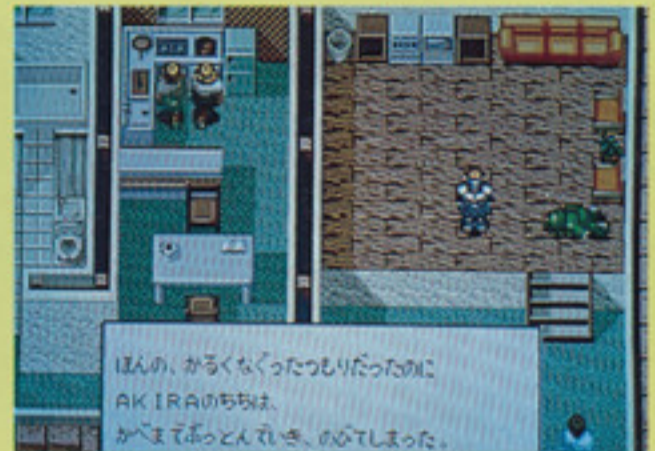
5名

●提供：ウルフチーム
●発売元：ウルフチーム
●発売日：９月20日
●価格：8,500円

本誌コミックもますます人気好調な「エル・ヴィエント」。ようやく飛んだり跳ねたりするアネットに会えるのだ！

3 レンタヒーロー

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：９月20日
●定価：8,700円

ヴァーミリオンとアメリカンアクションドラマの雰囲気を融合した、新しいタイプのＲＰＧ。君は細かいギャグをすべて理解できるか？

4 戦場の狼II

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：10月２日
●定価：7,000円

２Ｐは削除されたが、ビデオゲーム版そのままの操作感覚が楽しめる。メガドラオリジナルモードもついていて、１本で２倍遊べるぞ。

GAME GEAR

5 パット&パター

3名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：９月27日
●価格：3,500円

ゴルフとビリヤードを１つにしたようなゲーム。ピンボールのヤクモノ相手に、君はバーディーをとることができるか。ちょっと変わったゲームが好きならコレ。

6 対戦型大戦略G

3名

●提供：システムソフト
●発売元：システムソフト
●発売日：９月28日
●価格：4,800円

パソコン版でヒットしたあの大戦略が、ゲームギア初の本格ウォーシミュレーションゲームとなって帰ってきた。対戦ケーブルをつなげば、２人でも遊べるぞ。

7 SOUND STORY OF SHINING AND THE DARKNESS

5名

●提供：東芝ＥＭＩ
●発売中
●価格：2,800円[税込]

“幻のエピローグ”つきのミュージックＣＤ。オープニング曲「ウェルカム トゥ ストーム」や「いにしえの神殿」など、おなじみの曲が全部で18曲入っている。

8 ゲームミュージックCD マスター・オブ・モンスターズ

5名

●提供：東芝ＥＭＩ
●発売日：９月13日
●価格：2,500円[税込]

音楽監修にすぎやまこういち氏を起用している話題のＣＤ。内容はゲームミュージックにアレンジを加えた「交響シンセ組曲」を中心とする全18曲。

INFORMATION

11月号は10月8日発売です。

８月号の読者アンケートで、あなたのまわりでゲームに興味をなくした人はいませんか？、と尋ねたところ、なんと70%の人がいると答えてきた。
そして、そういう人たちは、ゲーム内容のマンネリ化、ゲームアイデアの類型化、ソフトの価格の高騰(こうとう)、を興味をなくした原因のベスト３に挙(あ)げていた。そういえば、本誌の読者で、ゲームセンターによく行くという人も、ひと頃に比べずいぶん減ったようだ。このままいくとゲームをプレイすること自体が、かなりマニアックな行為になってしまうのではないかと、いらぬ心配をしたりする。ゲーム誌もこうした現状を黙ってながめているだけではいけないような気がする。
話は変わるが、アメリカのMEGAPLAY誌に続き、今度はフランスのTILT誌と情報提携(ていけい)をするようになった。こうご期待。

質問テレフォン 03・5488・1317
月曜日～金曜日の午後４時から６時
ゲームのヒントはお答えしません。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
西村 亨
竹谷浩治
葛見由美子

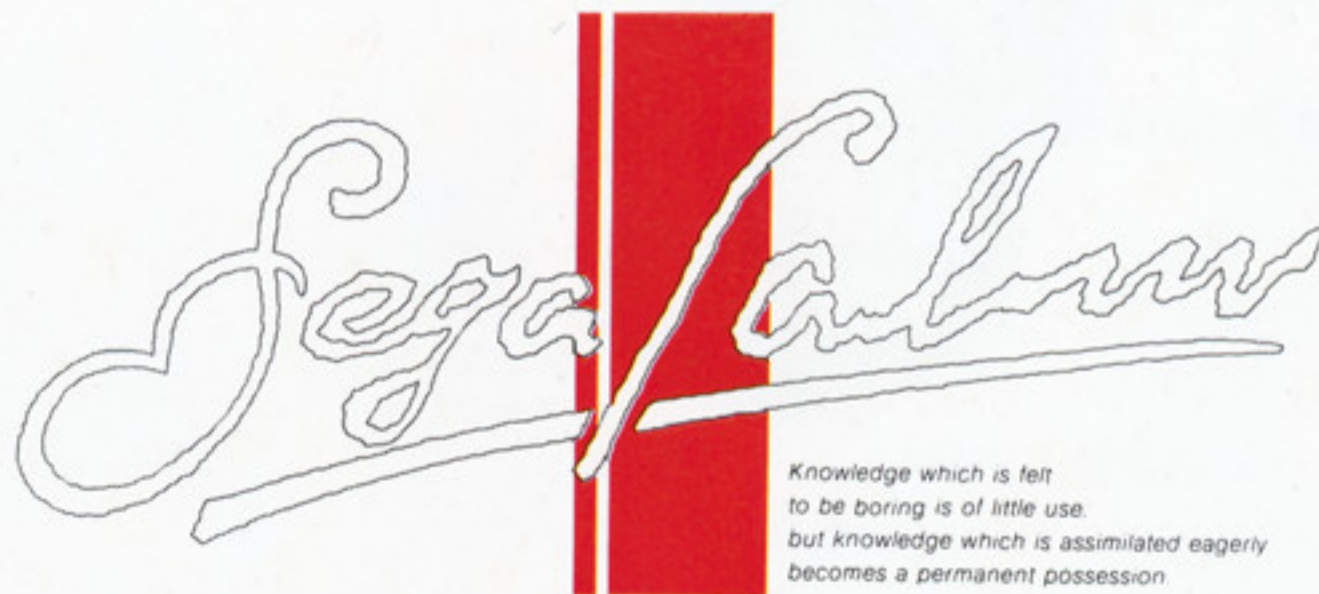
セザール松本
大内めぐみ
錦織 正
(スタジオハード)
吉岡聖乃
荻野竜二
中島泰司
(ワークハウス)
田中 茂
遠藤ひろき
(メディアミックス)
永富盛夫
金万義博
(ストロベリーファーム)
藤原紀幸
河原 徹
(ZERO)
Special Thanks:
MEGA PLAY (Sendai Publications)
TILT CONSOLES
(Presse Loisirs)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲晴士
吉村勇子
●編集協力
折原光治
森崎雄司
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
鈴木智由
梅田浩二
ホンタ理子
八島久幸
小林直樹
大塚英行
●レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
宇原よしえ
土井野修清
蝦名文伸
星 淳二
大橋広史
黒川浩二
みずのけい
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
●イラスト
石原賢二
山内 真
八重樫彩蔵
湯川安芸子
●校正 アレフ
●印刷 大日本印刷株式会社

SEGA ENTERPRISES, LTD

1-2-12, HANEDA, OHTA-KU, TOKYO 144 JAPAN
03-3743-7466/03-3743-7483(Fax)

NIHON FALOM INCORPORATION

2-1-4, SHINOZAKI-CHO, TACHIKAWA-SHI, TOKYO 190 JAPAN
0425-27-4121/0425-28-2714(FAX)

新会社誕生

SEGA FALCOM INC.

1-4-1, YOYOGI, SHIBUYA-KU, TOKYO 151 JAPAN
03-5350-1661(代表)/03-5350-1665(FAX)

TM

RAIDEN DENSETSU

©MICRONET 1991

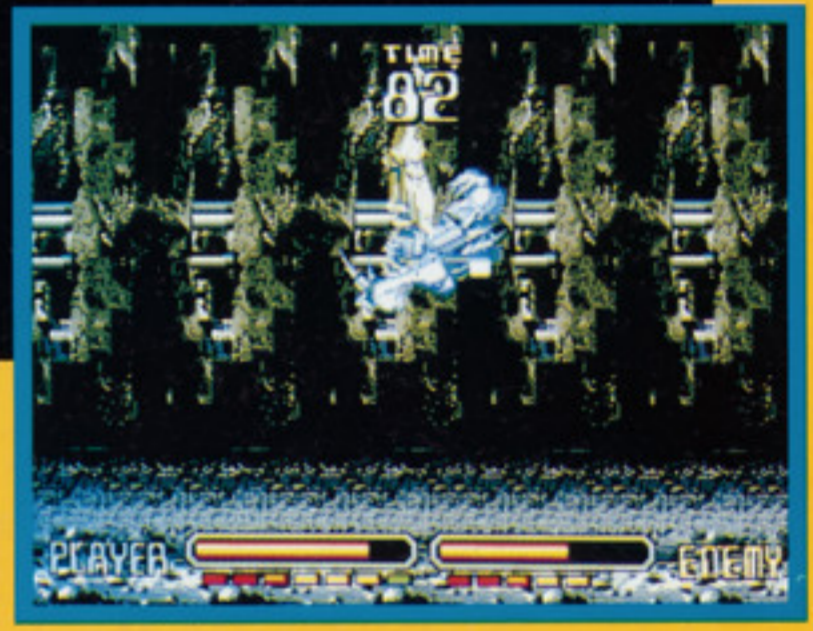
MEGA DRIVE

8 MEGA-BIT MEMORY

全8ステージ＋
感動！スペシャルステージ。

『雷電伝説』はアーケード

地球圏防衛軍の中核を為す部隊
「Heavy Dool」隊。
そのパイロット養成所から今、壮大な物語が
始まろうとしている……

目的はただ1つ!
宇宙で偉大な戦士だけに与えられる称号
『Heavy Nova』を獲得することだ!
君は Heavy Doolを操り、
果たして宇宙最強の戦士になれるか?

MEGA CD/
2人対戦可能

—未来型格闘技のデスマッチ—
熱い興奮!! 君は宇宙最強戦士
『Heavy Nova』になれるか!?

モニター大募集!!

抽選で10名様に、
“セガ・テラドライブ„が当たる☆

※締切り迫る!!

マイクロネットでは、ゲームがとっても得意な
モニターを募集しています。
シューティングゲームが大好きな人。
新しいモノに興味がある人。メガドライブが好きな人。
ゲーム大好き人間なら誰にでもチャンスありです。

応募方法はとっても簡単!
7月6日発売『雷電伝説』スペシャルステージを
クリアすると マイクロネットからメッセージが出ます。
そのメッセージを、ゲーム同封のアンケートハガキに書いて
9月30日までに送ってください。消印有効、抽選で10名の方に、
セガから発売の噂の新型パソコン、“テラドライブ”
を送っちゃいます! アメリカのゲームがいち早く楽しめる
“IBM-PC”を使うチャンスです! 我こそはと思う人は、
『雷電伝説スペシャル ステージ』にドンドン挑戦してください。

TERA DRIVEは、㈱セガ・エンタープライゼスが登録出願中の商標です。

〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

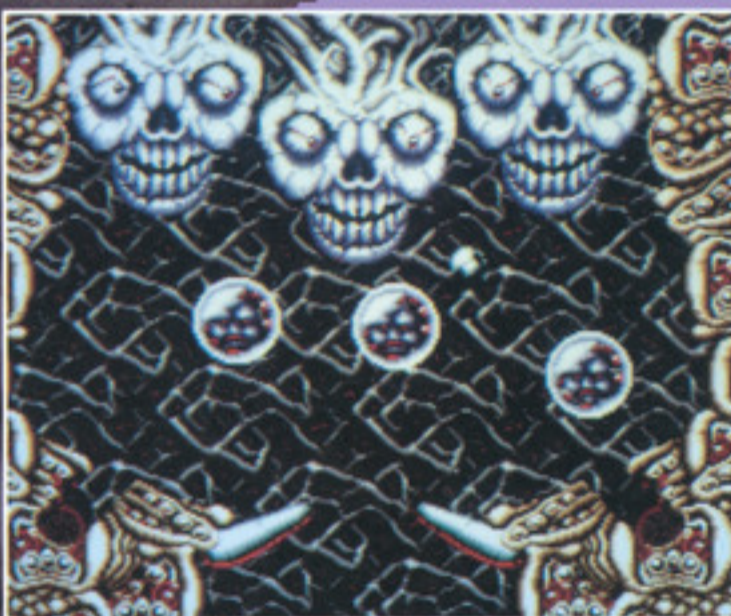
●驚異の映像新世界!メガドライブ衝撃のピンボール・ゲームデビュー!

●エキサイティングに進化した最強のグラフィック&BGM!

●感性あふれる、華麗なオリジナル・ステージ&サウンドの数々!

10月10日

株式会社テクノソフト　〒857 佐世保市福石町4-14 TEL 0956-33-5555代

World of Technology
Tecno Soft
TS
デビルクラッシュMD
DEVIL CRASH MD
デビルクラッシュMD
ハイスコアチャレンジ キャンペーン接近中！
ハイスコア挑戦者の毎月上位100名様に特製ゴールドテレカをプレゼント！Wチャンスとして応募者全員の中から抽選でアーケードパワースティックをはじめ、素敵なプレゼントがもらえます♥ みなさん、お楽しみにネ！
発売！
¥6,800(税別)
Gal's Club

BEEP!▶メガドライブ◀
1991 OCTOBER 10月号
1991年10月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻10号通巻82号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル 電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1253
定価480円（本体466円）

未来空間のゴルフコースでナイスパット！

いま人気のパターゴルフが、全36ステージの起伏に富んだコースレイアウトで登場。君のレベルにあった難易度モードを選択したらゲームスタートだ。しかも対戦プレー可能で、より楽しめるゲーム内容で新登場だ！

9月27日発売予定
3,500円
©SEGA 1991

ゲームを越えた
多彩な
コース展開！

忍者外伝

闇の司祭「シュラゲイン」の陰謀を打ち砕くため「リュウ・ハヤブサ」がついに立ち上がった。前方から襲ってくる敵、仕掛けられた罠。君は最終ボスを倒せるか。横スクロール忍者ハードアクションゲームの決定版！

10月11日発売予定 3,500円
©TECMO. LTD 1988
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1991

カラーでゲーム、
カラーでテレビ！

ゲームギア 本体 19,800円
ゲームギア専用
TVチューナーパック 別売 12,800円
（画面は、ハメコミ合成写真です。）

※ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03（3742）7068 お客様サービスセンター

Printed in Japan
T4911765910489 雑誌17659-10